SECRET SERVICE

NUMERY 01-32

ISBN 83-905481-0-0
CENA 9 zł 90 gr



Kompendium Wiedzy

2263 Patenty na życie
TIPS & TRICKS

Jak to się robi — 94 przykłady
SAVEGAMER

Wybór najlepszych
SUPER SUPERY

Nowe punkty widzenia
MOJE BOJE

Ilustrowana historia gatunku
MANGA & ANIME

5 x Wszystkie ciosy
KOMBAT KORNER

Grafika: Escalation (Pegaz Art)

KOMPENDIUM WIEDZY

SECRET SERVICE
WARSZAWA, LUTY 1996

Książka powstała na bazie materiałów publikowanych w miesięczniku SECRET SERVICE w latach 1993 – 1996.
Dziękujemy wszystkim, dzięki których pracy książka ta mogła się ukazać.

Przygotował zespół redakcyjny SECRET SERVICE w składzie:
Andrzej Cwalina, Dariusz Góralski, Marcin K. Górecki, Paweł Jankowski, Robert Korzeniewski, Kamil Mętrak, Bogdan Wiciński
oraz gościnnie: *Agnieszka Lech, Katarzyna Kosim, Count Luxinly*

ilustracje: *Tomasz Damięcki, Jarema Drozdowicz, Patryk Galicki, Bolek Grzegórski, Arkadiusz Hutta, Kamil Kacprzak, Piotr Kalinowski, Kamil Kochański, Marcin Kuligowski, Tomasz Jawor, Michał Latko, Artur Maciorowski, Paweł Michalski, Marcin Modrzewski, Bartosz Ostrowski, Mariusz Pietyra, Konrad Rozesłaniec, Michał Śledziński, Krzysztof Warchoł, Tomasz Wełna, Marek Żera* i inni

Redaktor prowadzący:
Kamil Mętrak

Redaktor wszechodpowiedzialny:
Marcin Przasnyski

Projekt okładki:
Waldemar Nowak

Fotoskład:
STUDIO **ProScript®**
Adam Andrzejewski, Jacek Piekarek

Druk:
Zakład Poligraficzno-Wydawniczy WEDA
01-493 Warszawa, ul. Andyjska 24

Wydawca:
ProScript Sp. z o.o.
00-846 Warszawa, ul. Wronia 35/37
tel. (0-22) 620-12-61 wew. 550

Wydanie I

Warszawa 1996

ISBN 83-905481-0-0

SPIS TREŚCI

Kompendium – dzieło podręczne zawierające skrócony zarys jakiejś dziedziny

Summa – całościowa konstrukcja scholastyczna,
podręcznik mający obejmować jakąś dziedzinę

Vademecum – książka, poradnik, przewodnik,
informator w określonej dziedzinie

za Słownikiem Wyrazów Obcych, wyd. PWN

Drodzy Czytelnicy,

Z dumą i radością przekazujemy Wam dzieło, które jest owocem prawie trzyletniej pracy zespołu redakcyjnego pisma SECRET SERVICE. Całą naszą wiedzę i doświadczenie skumulowaliśmy w tej książce, która z założenia ma stać się „biblią" każdego gracza.

KOMPENDIUM WIEDZY powstało ze starannie wyselekcjonowanego zbioru materiałów, które pojawiały się w najróżniejszych rubrykach na łamach miesięcznika SECRET SERVICE i KGB. Część z nich została wzbogacona i uzupełniona dla potrzeb niniejszej publikacji. Specjalnie na tę okazję przeredagowany został m.in. głośny cykl „Moje Boje" o historii wojskowości, podobnie „dedykowanym" tekstem jest rozdział na temat mordobić, w którym zebraliśmy wszystkie tajne ciosy do najważniejszych gier tego typu. Unikatowym materiałem jest rozdział poświęcony Mandze – tekst wprowadzający w temat japońskiego komiksu i animacji. Na koniec dwa największe hity: zebrane, uzupełnione i poprawione Tipsy oraz SaveGamer. Większość z tych opracowań nigdy nie pojawi się w czasopiśmie.

KOMPENDIUM WIEDZY niejako podsumowuje nasze dokonania z okresu numerów 01 – 32. Zgrubne nawet powtórzenie zawartości wszystkich numerów SECRET SERVICE nie zamknęłoby się liczbą tysiąca stron! Jesteśmy jednak otwarci na wszelkie życzenia – jeśli bylibyście zainteresowani innymi wydawnictwami książkowymi, jesteśmy do tego przygotowani. Myślimy również o drugiej części KOMPENDIUM, która ma szansę ukazać się pod koniec roku.

Muszę podkreślić, że powstanie tak obszernej księgi z pewnością nie byłoby możliwe bez udziału Was – naszych czytelników. Serdecznie dziękuję imiennym i bezimiennym autorom, którzy mają tutaj swój wkład. Niech KOMPENDIUM służy Wam jak najlepiej.

Marcin Przasnyski
redaktor naczelny SECRET SERVICE


HLUP
ZNISZCZYŁEŚ MÓJ SECRET SERVICE ŚMIECIU
I ♡ SECRET SERVICE UND K.G.B
MICHAŁ LATKO
1994 ©
V.I.P

W CO SIĘ BAWIĆ?

Każdy miesiąc to kilkanaście nowych tytułów. Ukazuje się coraz więcej gier, jednocześnie coraz mniej uwagi poświęcić można poszczególnym tytułom. Ale też rzadko trafiają się prawdziwie dobre pozycje. Rok 1995 obfitował w gry z każdego rodzaju, przy czym trudno jednoznacznie wskazać te najlepsze. Postanowiliśmy jednak zrobić małe podsumowanie – poprosiliśmy naszych autorów o wytypowanie trzech najlepszych gier roku. Nie jest to wybór gier najprostszych, najładniejszych, ani w ogóle „naj". Autorzy wymieniali te tytuły, które przebiły się przez ich powłokę chłodnego profesjonalizmu, zauroczyły, wciągnęły na długie godziny... Są to gry, do których według nas warto wracać. To po prostu gry roku 1995, które oczywiście z pełną odpowiedzialnością polecamy zarówno i roku 1996, jak i w kolejnych.

Na pierwszy ogień poszedł **USER JAMA**. Długo się wahał, ale w końcu się zdecydował: STAR TREK THE NEXT GENERATION. Zdradzę wam, że USER jest wielkim entuzjastą tej kosmicznej sagi. Wytłumaczył, że gra jest wspaniałą adaptacją serialu, oddającą klimat itp. Jego następny ulubiony tytuł to SPACE QUEST 6 – dawka dobrze zaserwowanych „jaj". Na koniec odezwała się mroczna część duszy USERA i powiedziała: HELL. Widać, że w Cyberklimatach USER czuje się dobrze.

Przeprowadzając tę ankietę dotarłem do **GULASHa**, którego astałem podczas opracowywania nowej sztuczki – rozbijanie głową ściany. Z wymienieniem pierwszego tytułu nie miał najmniejszych kłopotów – rozpoczął swój maniakalny bełkot: MORTAL KOMBAT 3, MORTAL KOMBAT 3... Trochę się zmartwił, że nie może podać MORTAL KOMBAT 3 na drugim i trzecim miejscu, ale po chwili namysłu wymienił SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO i FX FIGHTER. Na pierwszy tytuł długo czekał trwoniąc pieniądze na automatach, zaś FX odżył po zakupie PENTIUM.

MICZ jak przystało na profesjonalistę od razu rzekł: DISCWORLD. Dlaczego? Bo kolorowa, zabawna, ładna, dająca dużo satysfakcji... Przy drugim tytule przemówił przez niego wielki entuzjasta gier RPG – STONEKEEP. Według niego (i nie tylko) jest to RPG wszechczasów. Na koniec zdziwienie – trzeci typ to COMMAND & CONQUER. Widać, że ta „lekka" strategia wciąga wszystkich.

Na chwilkę wyrwałem z internetowych otchłani **PEJOTLA**, który okazał się być wielbicielem nie tylko strategii. Z jednej strony wymienił X-COM: TERROR FROM THE DEEP. Z drugiej, gry sportowe: ULTIMATE FOOTBALL 95 i PLAYER MANAGER 2. Pierwszą miłośnicy Footballu zaliczyć muszą obowiązkowo, zaś druga ustanawia nową jakość w dziedzinie managerów piłkarskich.

CWALINECZKA nie miał wiele czasu, wymienił tylko dwa tytuły i uciekł. DISCWORLD ze względu na humor, grafikę, fabułę... i STONEKEEP jako najlepsze RPG.

BAMSE okazał się fanem koszykówki – pierwsze miejsce: NBA LIVE'95. Dalej przemawiał już zagorzały przygodówkowiec: GUILTY – fajna gierka „z jajem" i super fabułą. TEENAGENT – jako patriota lokalny zauważył, że jest to gra przewyższająca poziomem wiele zachodnich produktów.



Udało mi się też dopaść **MARTINEZA**, jak zwykle robiącego piętnaście czynności naraz. Jednak moje pytanie wprawiło go w lekką zadumę, tak że przerwał aż siedem. Pod czaszką przewijały się liczby, furkotały tytuły, aż wreszcie padła odpowiedź: po pierwsze SYSTEM SHOCK, za ultramiodność i dwa tygodnie z mocno bijącym sercem, wyrwane z życiorysu. Po drugie PHANTASMAGORIA, za nowoczesność i atmosferę grozy. Po trzecie MORTAL KOMBAT 3 ale nie za grę, lecz za całe zamieszanie, jakie wokół niej umiejętnie stworzono.

Przedostatni ankietowany to **BERGER**. Przerwałem mu opracowywanie śmiałego ataku, który mógłby zapewnić zwycięstwo stronie austriackiej w bitwie pod Sadową. Na szczęście udzielił odpowiedzi. Pierwsze: X-COM TFTD – kontynuuje świetny klimat z pierwszej części. Drugi typ zwalił mnie z nóg: DOOM 2 – hektolitry krwi na ścianach – SUUUPER!! zakrzyknął BERGER. Dopiero na końcu wymienił „rasową" strategię – BATTLEGROUND: ARDENNES – ... starannie opracowana, klasyczna planszówka ze świetnym dźwiękiem.

No i na koniec moje typy. **KAYTECK**: F-14 FLEET DEFENDER – najrealistyczniejszy symulator maszyny bojowej jaki dotychczas wydano na PC. Drugie: AH-64 APACHE LONGBOW – helikoptery na polu walki po prostu rządzą, zaś ten tytuł to najlepszy symulator helikoptera. I na koniec zmiana klimatu: DOOM 1&2/HERETIC/HEXEN – niby trzy tytuły, ale w rzeczywistości jeden wspaniały, morderczy, krwisty klimat.

SAVEGAMER

Rubryka SAVEGAMER cieszyła się zawsze wielkim powodzeniem. Skupiała wokół siebie grono najzdolniejszych i najbardziej dociekliwych spośród naszych czytelników, którzy co miesiąc wspierali nas nadsyłanymi poprawkami do gier. Po prawie trzech burzliwych latach rubryka trochę ucichła, obecnie przeżywa swój spokojny okres. Jesteśmy pewni, że już niedługo z powrotem będzie specjalistyczny kącikiem, w którym spotykać się będą najznakomitsi z komputerowych magików.

Dla tych, którzy nie mają w swoich zbiorach wszystkich wydań rubryki, a także dla tych, którzy stawiają pierwsze kroki w dziedzinie SG, lub też dopiero mają zamiar się z tym zapoznać, opisujemy metody służące do rozpracowywania SG oraz wybór najbardziej interesujących z opracowanych dotychczas poprawek. Zostały one ułożone w kolejności alfabetycznej i pogrupowane platformami sprzętowymi. Każda z poprawek ma podpis autora, który ją nadesłał, tylko w niektórych przypadkach nie byliśmy w stanie dotrzeć do źródła i podpisu brak.

Andriej Buzow



rys. Krzysztof Warchoł

Wprowadzenie



Do wpisywania poprawek najlepiej nadają się następujące programy (w skrócie SGE – SAVE GAME EDITOR): na PC – Disk Editor z pakietu Norton Utilities, na Amigę – FileMaster v 1.1, Atari ST – Disk Doctor.

Pierwszym krokiem jest ustalenie nazwy SG. Najczęściej jest to jeden plik, który łatwo odnaleźć sprawdzając po prostu jaki nowy plik się pojawił. Jednak czasami gra tworzy wiele plików i nagrywa je w jednym katalogu, jak np. UFO. W tym wypadku zadanie jest trudniejsze, gdyż trzeba wybrać właściwy plik spośród kilkunastu. Po odnalezieniu pliku jest kilka sposobów na znalezienie właściwego offsetu. UWAGA! Zanim dokonasz jakichkolwiek zmian w SG, zrób jego kopię!

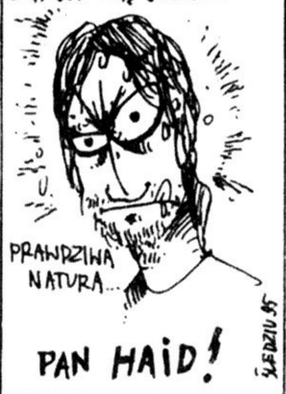


Podstawowe metody

Najprostsza, a mimo to często skuteczna jest

METODA ŁOPATA

1. Zapisz interesującą cię wartość (np. pieniądze) i nagraj SG.
2. Uruchom SGE, przelicz wartość na heksy i odszukaj je w SG.
3. Wpisz pożądaną wartość.



Przykład: CAESAR 2 i zmiana ilości gotówki.

SG ma nazwę *.SAV. Przed nagraniem było 1085 sztuk złota. Uruchamiamy SGE i przeliczamy 1085 na heksy. Większość edytorów posiada wbudowany kalkulator umożliwiający przeliczanie liczb. Dla tych, którzy go nie posiadają podaję metodę:

Wybieramy taką największą potęgę 16, aby wynik dzielenia naszej liczby przez tę potęgę był większy lub równy jeden. W naszym przypadku będzie to druga potęga.

1085:256=4,24

Bierzemy całkowitą część wyniku, mnożymy przez tę samą potęgę 16 i odejmujemy od naszej liczby.

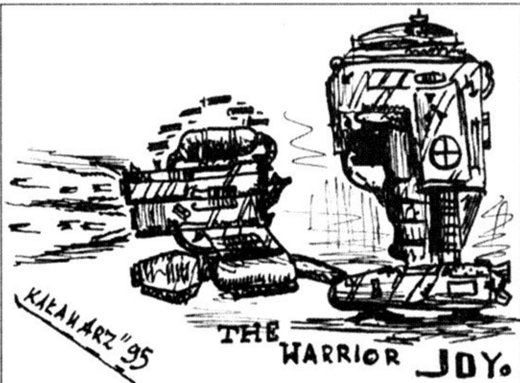
1085-4*256=61

Dzielimy otrzymany wynik przez potęgę szesnastu o wykładniku o 1 mniejszym od poprzedniego. U nas 16 do (2-1) potęgi, czyli 16 do pierwszej.

61:16=3,8

Znowu od naszej liczby odejmujemy iloczyn potęgi i całkowitej części wyniku.

61-3*16=13



Otrzymaliśmy wynik mniejszy od 16, więc zamieniamy go na odpowiednią cyfrę z systemu szesnastkowego 13d=Dh.

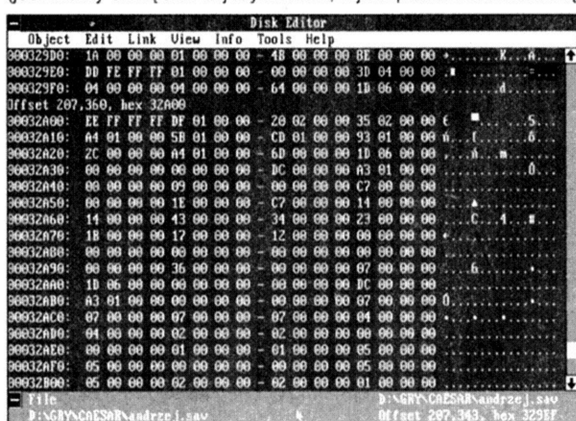
Cyfry systemu szesnastkowego: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F.

Ostatecznie 1085d=43Dh

Jeśli otrzymany wynik zawiera nieparzystą liczbę cyfr, to przed pierwszą dopisujemy 0 – 043Dh. W związku ze sposobem zapisu i odczytu liczb przez komputer, jest ona przechowywana w „odwróconej" kolejności, tzn. 3D 04 i takiego ciągu należy szukać. Czasami zdarza się, że ciąg występuje kilka razy. W tym wypadku notujemy offsety, w których się pojawił, uruchamiamy grę, powodujemy zmianę wartości – w naszym przypadku stawiamy kilka budynków, nagrywamy SG i odnajdujemy offsety, w których pojawia się nowa wartość. Po porównaniu offsetów powinien zostać tylko jeden. Jeśli taka metoda nie skutkuje, to pozostaje jedynie kolejne zmienianie każdego z offsetów – w końcu trafimy na właściwy.

Ponieważ liczba zapisana na dwóch bajtach jest co najwyżej równa 65535, więc istnieje podejrzenie, że dwa następne bajty równe u nas 00 00 też służą do zapisu ilości gotówki. Wobec tego wpisujemy FF FF FF 70 czyli liczbę 70FFFFFFh. W ostatni bajt nie należy wpisywać większych liczb niż 70h, gdyż najczęściej spowoduje to pojawienie się minusa przed wpisaną wartością. UWAGA! Jeśli następne bajty nie są równe 00 00, to nie należy ich zmieniać, gdyż nie służą one do zapisu tej liczby.

Niestety metoda ŁOPATA jest czasami mało skuteczna do zmian cech bohaterów w różnego rodzaju RPG, zmian możliwości jednostek bojowych w strategiach czy dobudowania sobie nowych budynków w grach takich jak MASTER OF MAGIC. Nawet jeśli uda się znaleźć w SG imię bohatera (nazwę jednostki, miasta), to z powodu jednobajtowego zapisu tych cech (rzadziej dwubajtowy) zanotowane przez nas wartości wystąpią w SG kilkanaście razy w okolicach znalezionego imienia (jeśli mamy szczęście to jedynie kilka, a jeśli pecha to kilkadziesiąt). Dlatego jeśli zawiedzie ŁOPATA lub nie chce się wam sprawdzać kilkudziesięciu bajtów można zastosować następującą metodę. Nagrywamy stan gry do SG, zmianiamy wartość jednej interesującej nas cechy, np. stawiamy budynek w mieście, odkładamy lub podnosimy przedmiot, rzucamy czar, ruszamy jednostką itp., a następnie ponownie nagrywamy stan gry do INNEGO SG i porównujemy oba pliki. Teraz sprawdzamy, który bajt odpowiada za interesujące nas



zmiany przez modyfikację tych bajtów, leżących w pobliżu nazwy naszej jednostki, w pierwszym SG, które uległy zmianie w drugim SG. W przypadku, gdy w SG nie jest zapisywana nazwa jednostki, trzeba niestety po kolei zmieniać wszystkie bajty, które uległy zmianie.

Uwagi

1. Każdy przedmiot dostępny w RPG oraz każdy typ jednostki bojowej ma swój unikalny numer. Jeśli uda się znaleźć miejsce gdzie zapisywane są posiadane przez bohatera przedmioty lub typ jednostki, to warto wpisywać tam po kolei liczby od 00h do FFh, a jeśli następny bajt jest wolny, to do od 0000h do FFFFh. W ten sposób można sporządzić listę przedmiotów (jednostek) występujących w grze i wyposażyć drużynę (lub armię) w najlepsze z nich.

2. W grach przeważają dwa sposoby zapisu budynków stojących w miastach. W pierwszym stosowany jest taki sam zapis co w przypadku przedmiotów posiadanych przez bohaterów, tzn. każdy budynek ma swój własny numer, a w danych miasta istnieje odpowiednik plecaka. W drugim każdy budynek jest kodowany jednym bitem. Jeśli budynek jest postawiony, to bit ma wartość 1, a jeśli nie to 0 – taki sposób zapisu jest stosowany między innymi w COLONIZATION.

Powyższa metoda nie umożliwia jednak zmian cech, na które nie mamy bezpośredniego wpływu w grze. Do ich zmian służy poniższa metoda, która jest bardzo czasochłonna, ale umożliwia kompletne rozpracowanie danych bohatera, jednostki czy miasta. Należy odnaleźć w SG nazwę jednostki (miasta, imię bohatera). Następnie spisujemy nazwę jednostki (m, ib) zapisanej przed i po tej, którą znaleźliśmy. Teraz zmieniamy pojedynczo każdy bajt za znalezioną nazwą, aż do nazwy kolejnej jednostki (m, ib). Po każdej zmianie wczytujemy SG i sprawdzamy jakie efekty ona przyniosła. Uwaga! Sprawdzamy we wszystkich trzech jednostkach, gdyż niektóre gry zapisują nazwę jednostki (m, ib) na początku danych, niektóre na końcu, a niektóre w środku! Jeśli nie było żadnych zmian to przywracamy pierwotną wartość i zmieniamy następny bajt. Natomiast jeśli zmiana przyniosła jakiś skutek, to sprawdzamy czy można go obrócić na swoją korzyść i jaką maksymalną wartość można wpisać. Uwaga! Wpisywanie dużych liczb najczęściej daje w wyniku wartości ujemne. Ponieważ struktura danych wszystkich bohaterów (m, ib) jest najczęściej identyczna, wystarczy rozpracować tylko dane jednej z nich.



Kolejną z możliwości ułatwienia sobie gry jest skorzystanie z lenistwa autorów gry. Otóż czasami istnieją możliwości oszukiwania wbudowane przez programistów, by ułatwić pracę osobom testującym grę.

Najczęściej jest to odpowiednie hasło podawane jako parametr przy uruchamianiu gry lub ustawienie zmiennej systemowej. Do odnalezienia tego hasła służy **METODA WYTRYCH**. Ostrzegam jednak, że charakteryzuje się ona bardzo małą skutecznością. Po pierwsze bardzo trudno jest znaleźć właściwe hasło, a poza tym trzeba jeszcze wymyślić sposób na jego wykorzystanie. Poza tym często zdarza się, że jest ono przez nas pomijane gdyż zupełnie nie wygląda na hasło!

METODA WYTRYCH

1. Znajdź wszystkie pliki wykonywalne. Uwaga! Są to oczywiście wszystkie pliki *.EXE oraz *.COM, ale także te pliki, na początku których znajdują się litery MZ (nie chodzi o nazwę pliku, a o jego zawartość) i nie muszą one mieć rozszerzenia *.EXE!

2. Rozpakuj je przy pomocy PKLITE, LZEXE lub UNP – ten ostatni jest zdecydowanie najlepszy. Koniecznie zrób kopię pliku, który rozpakowujesz. Plików *.COM oczywiście nie trzeba rozpakowywać.

3. Uruchom SGE i zacznij przeszukiwanie pliku, najlepiej od końca, gdyż tam większość kompilatorów umieszcza teksty. Należy zwracać uwagę na wszystkie wyrazy i jedynie intuicja pomoże wybrać właściwe.

4. Jeśli podejrzewamy jakiś wyraz, to można go wykorzystać na trzy sposoby:

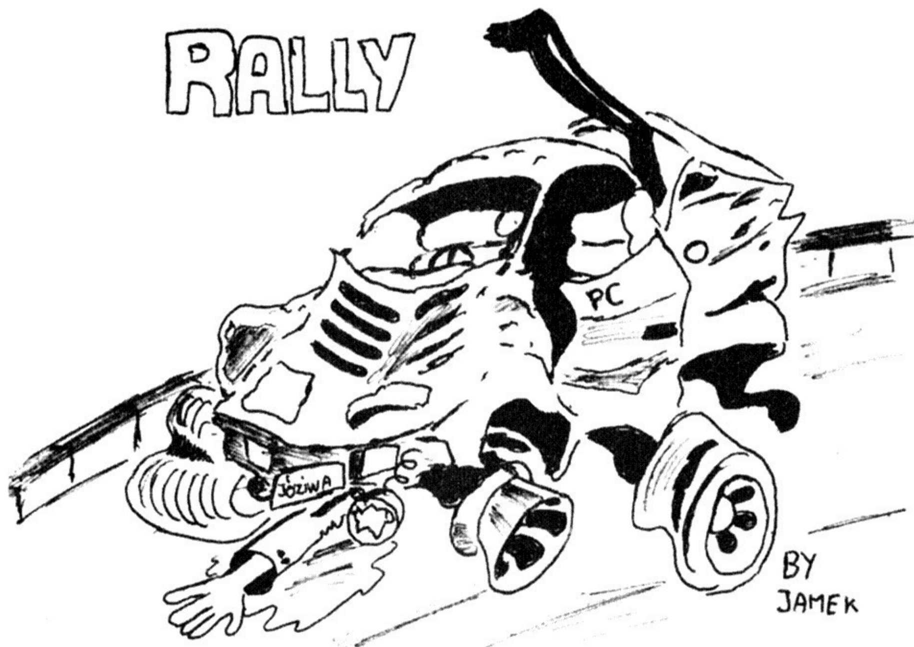
a) Uruchomić grę z wyrazem jako parametrem
b) Ustawić odpowiednią zmienną systemową
c) Wpisać wyraz w czasie gry, np. do tabeli wyników

Przykłady:

a) W grze WHERE IN USA IS CARMEN SANDIEGO DELUXE EDITION jest tylko jeden plik wykonywalny CARMEN.EXE. Można w nim znaleźć następujący tekst: cheat demo bypass. Po uruchomieniu gry z parametrem CHEAT pojawia się dodatkowe menu.

b) MIGHT & MAGIC 5. W pliku XEEN.EXE znajduje się fragment XEENCOMMAND ... endgame. Po wykonaniu w DOS'ie polecenia SET XENNCOMMAND = ENDGAME,1201238 obejrzysz końcową animację i ukończysz grę z wynikiem 1201238.

c) W SIM CITY wystarczy trzymając SHIFT wpisać FUND, aby dostać 10000$.



C-64

B.A.T.

■ Przy pomocy Action Replaya wgrywamy plik *.BAT pod offset 5B00h.

Offset	Znaczenie
5B03h	Force
5B04h	Intelligence
5B05h	Charisma
5B06h	Perception
5B07h	Energy
5B08h	Replexes
5B0Dh	Life Force
5B0Eh	Calories (2 bajty)
5B10h	Hydration

Po dokonaniu modyfikacji nagrywamy plik poleceniem S"*.BAT",08,5B00,B000

Marcinus, Pułtusk

ELVIRA

■ Plik SG o nazwie 0x należy wgrać pod adres 6000h i zmienić następujące offsety:

Offset	Znaczenie
60F8h	Strange
60F9h	Resistance
60FAh	Dexterity
60FBh	Life
60FCh	Skill

Po dokonaniu zmian SG należy nagrać poleceniem: S'0x',08,6000,6F00

ELVIRA 2

■ Plik SG o nazwie 0x należy wgrać pod adres 6000h i zmienić następujące offsety:

Offset	Znaczenie
6194h	Hit Points
6195h	Experience (2 bajty)
6197h	Power Points
6198h	Level
6199h	Strange
619Ah	Accuracy
619Bh	Weapon Skill
619Ch	Poison Resistance
619Dh	Will Power
619Eh	Constitution
619Fh	Magic Resistance
61A0h	Intelligence
Odporność na ciosy:	
61A1h	Głowa
61A2h	Klatka Piersiowa
61A3h-61A4h	Ręce
61A5h-61A6h	Nogi

Po dokonaniu zmian SG należy nagrać poleceniem: S'0x',08,6000,6F00

Marcinus, Pułtusk

PIRATES

■ Pliku o nazwie SAVEGAMEx wgrywamy pod offset 8E00h i odszukujemy nazwę miasta. Przesunięcie liczone jest względem pierwszej litery nazwy.

Przesunięcie	Znaczenie
-9d	Przynależność miasta 00h – Hiszpańskie 01h – Angielskie 02h – Francuskie 03h – Holenderskie
-8d	liczba fortów
-7d	Liczba żołnierzy (wpisana liczba jest mnożona przez 10)
-6d	Liczba ludności (wpisana liczba jest mnożona przez 100)
-5d	Ilość złota (wpisana liczba jest mnożona przez 1000)
-4d	Majętność miasta 00h-3Fh – nędzne 40h-7Fh – skromne 80h-BFh – dostatnie C0h-FFh – bogate
-3d	Możliwość odwiedzenia gubernatora 00h – nie można 01h – można

Ponadto pod offsetem 9404h zapisana jest reputacja (00h – tchórzliwy, ... ,10h – odważny), 9407h – stan zadowolenia załogi (00h – radosna), 9416h – ilość ran, 9423h – liczebność załogi (2 bajty), 9429h – ilość żywności. Po dokonaniu poprawek nagrywamy SG poleceniem S"SAVEGAMEx",08,8E00,9500.

Leszek Kankowski, Gdynia



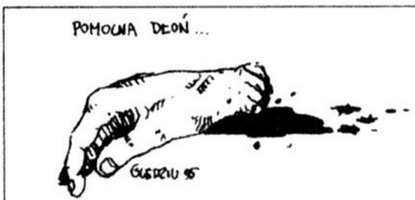
Atari ST

ISHAR

■ Zmian należy dokonać w pliku x.SAV.

Sektor:Offset	Znaczenie
0:458d	Vital
0:469d	Experience
0:479d	Cash (Liczba tysięcy!)
1:216d	Profesja postaci
1:221d	Rasa postaci
1:231d	Strength
1:236d	Constitution
1:241d	Wisdom
1:246d	Intelligence
1:251d	Agility
1:256d	Mental
1:261d	Physical
9:130d	1 Hand Weapons
9:135d	2 Hand Weapons
9:140d	Throw
9:145d	Shoot
9:150d	Lockpicking
9:155d	Orientation
9:160d	First Aid
9:165d	Languages

Wszystkie powyższe poprawki dotyczą pierwszej postaci.



ULTIMA 5

■ Modyfikacje wprowadzamy w pliku SAVED.GAM.

Sektor:Offset	Znaczenie
0:14d	Str
0:15d	Dex
0:16d	Int
0:17d	Magic
0:19d	HP
0:21d	Max HP
0:23d	Experience
0:24d	Level
1:3d	Food
1:5d	Gold
1:6d	Keys
1:7d	Gems
1:8d	Torches

Charakterystyki dotyczą pierwszej postaci.

Unknown, Wrocław

IBM PC

ACES OVER EUROPE

■ Modyfikacji należy dokonać w pliku ROSTER.DAT. Poniżej zmiana osiągnięć pierwszego pilota.

Offset	Znaczenie
37d	Ranga
	01h – 1st LT
	02h – Capt
	03h – PO
	04h – FO
	05h – Flt Lt
	06h – Lt
38d	Status
	00h – Active
	01h – MIA
	02h – KIA
50d	Liczba wykonanych misji (2 bajty)
52d	Liczba misji zakończonych sukcesem (2 bajty)
54d	Liczba ukończonych kampanii (2 bajty)
67d-71d	Medale angielskie
72d-75d	Medale niemieckie
76d-81d	Medale amerykańskie
98d	Liczba zdobytych punktów (4 bajty)
104d	Liczba zestrzelonych samolotów (2 bajty)
106d	Liczba zatopionych statków (2 bajty)
108d	Liczba zniszczonych celów naziemnych (2 bajty)

Uwaga! Żeby posiadać odpowiedni medal, trzeba pod podany offset wpisać 01h. Pod pozostałe offsety można wpisać co dusza zapragnie.

Dane każdego pilota zajmują 122 bajty, a dane pierwszego zaczynają się od offsetu 02h. Po uwzględnieniu odpowiednich przesunięć można zmienić osiągnięcia dowolnego pilota.

Habu, Koszęcin

BETRAYAL AT KRONDOR

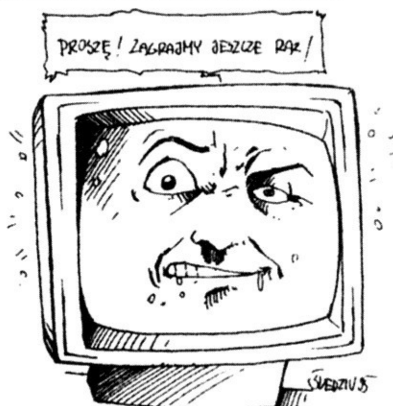
■ W SG w offsety 412d-416d, 506d-510d, 696d-700d należy wpisać FEh i odtąd dostępne będą wszystkie czary!

Mariusz Sado, Zielona Góra

■ Zmian dokonujemy w dowolnym pliku SG. Zawartość plecaków bohaterów jest zapisana pod następującymi offsetami:

Locklear	3A803h
Gorath	3A873h
Owyn	3A8E3h
Pug	3A953h
James	3A9C3h
Patrus	3AA33h

Dane zaczynają się od ciągu 01h xxh 18h 00h. xxh oznacza liczbę przedmiotów w plecaku,



a 18h liczbę maksymalną. Dalej znajdują się czterobajtowe opisy przedmiotów. Pierwszy bajt to rodzaj przedmiotu, drugi – ilość (jakość), trzeci i czwarty informują czy przedmiot został w jakiś sposób zaczarowany (dotyczy tylko zbroi i mieczy). Dane kończy ciąg 00h 0Ah 00h 00h 0xh (x – numer postaci). Przy wpisywaniu ilości posiadanych przedmiotów należy uważać, by nie przekroczyć dopuszczalnych wartości, np. strzał może być 25, a zbroja nie może być lepszym stanie niż 100%. A oto lista kodów:

01h	CRYSTAL STAFF
02h	LIGHTING STAFF
03h	WOODEN STAFF
04h	STAFF OF MACROS
05h	AMULET OF THE UPRIGHT MAN
06h	RING OF PRANDUR
07h	SPYGLASS
08h	CUP OF RLNN SKR
09h	ELIAEM'S HEART
0Ah	GLORY HAND
0Bh	HORN OF ALGON KOKOON
0Ch	IDOL OFF LASSUR
0Dh	INFINITY POOL
0Eh	RAW MANA
0Fh	RORIC'S SEAL
10h	SHELL
11h	WYVERNS EGG
12h	BROAD SWORD
13h	GALON GRIFMAKER
14h	GOBLIN STICKER
15h	GREAT SWORD
16h	GUARDA REVANCHE
17h	EXOTIC SWORD
18h	KESHIAN TAPIR
19h	MOREDHEL LAMPRAY
1Ah	RAPIER
1Bh	SWORD OF KINNUR
1Ch	SWORD OF LIMS KRIGMA
1Dh	TWO HANDED BROADSWORD
1Eh	LIGHT CROSSBOW
1Fh	MEDIUM CROSSBOW
20h	BESSY MAULER
21h	TSURANI LIGHT CROSSBOW
22h	TSURANI HEAVY CROSSBOW
23h	ELVEN CROSSBOW
24h	QUARELL
25h	ELVEN QUARE' '
26h	TSURANI QUARELL
27h	QUARELL POISONED
28h	ELVEN QUARELL POISONED
29h	TSURANI POISONED
2Ah	FLAMING QUARELL
2Bh	ENCHANTED QUARELL
2Ch	DRAGON PLATE ARMOR
2Dh	EULILKO ARMOR
2Eh	ELVEN ARMOR
2Fh	GREY TOWER PLATE
30h	STANDARD KINGDOOM ARMOR
31h	VALHEVV ARMOR
32h	POTIO NOXUM
33h	POWDER BAGS
34h	TUNING FORK
35h	SOVERINGS
36h	ROYALS
37h	DIAMONDS
38h	EMERALDS
39h	RUBIES
3Ah	SHELL
3Bh	MOREDHEL BROOCH
3Ch	BAG OF GRAIN
3Dh	PEASANTS KEY
3Eh	VIRTUE KEY
3Fh	KEY OF LINEGES
40h	CELLAR KEY
41h	NIVEK'S KEY
42h	INTERDICTOR KEY
43h	NOBLE'S PASS KEY
44h	GUILDERS PASS KEY
45h	GUILDIS THORN KEY
46h	RHALEN ISHEEB KEY
47h	ROYAL KEY OF KRONDOR
48h	FOOD RATIO
49h	FOOD RATIO POISONED
4Ah	FOOD RATIO SPOILED
4Bh	ARMORER'S HAMMER
4Ch	HEAVY BOWSTRING
4Dh	LIGHT BOWSTRING
4Eh	HERBAL PACK
4Fh	ALE CASK
50h	LOCKPICK
51h	PRACTICE LUTE
52h	ROPE
53h	SHOVEL
54h	TORCH
55h	WHELSTONE
56h	AVENTURINE
57h	BURIAL CLOTH
58h	RING OF THE GOLDEN WAY





59h	GEOMANCY STONES
5Ah	VAPOR MASK
5Bh	WEADWALKERS
5Ch	CATAPULT GEAR
5Dh	GLAZER'S GUILD SEAL
5Eh	HELLFIRE TRAP
5Fh	IRON-JAW TRAP
60h	RIVER TRAP
61h	KNIGHTS PIECE
62h	LECTURE TICKET
63h	LEATHER LEGGINS
64h	SKELETAL HAND
65h	WAANI
66h	WOODEN CHEST
67h	ALTHAFAINS'S ICER
68h	CLERICAL OILCLOTH
69h	COLTARI POISONED
6Ah	DRAGON STONE
6Bh	FLAME ROT OIL
6Ch	KILLIAN'S ROT OIL
6Dh	NAPHTA
6Eh	SARIGSBANE
6Fh	SILVER SPIDER
70h	SILVERTHORN
71h	SILVERTHORN ANTI-VENOM
72h	DALATAI MILK
73h	FADAMORS FORMULA
74h	LEWTONS CONCENTRATE
75h	REDWEED BREW
76h	TRUESIGHT TEA
77h	RESTORATIVES
78h	NOTE (treść zależy od następnego bajtu)
79h	GREAT ONE'S NOTE
7Ah	MITCHEL WAYLANDER'S MOTE
7Bh	NAVON'S NOTE
7Ch	ABBOT'S JURNAL
7Dh	LORGAN'S JURNAL
7Eh	ACCTS OF THE SHAMANTHA GARRISON
7Fh	CHAPEL'S RMUR
80h	DORCAS TREATRISE
81h	KALEM'S DIALECTIC
82h	PSALMS OF DALA
83h	STRATEGY OF TRADING
84h	THIFULS BIRD
85h	MAGICZNE ZWOJE (rodzaj zależy od następnego bajtu)



01h	DANNON'S DELUSIONS
02h	CANDLE GLOW
03h	DESPAIR THE EYES
04h	FLAMECAST
05h	SKY FIRE
06h	HOCHO'S HEAVEN
07h	GIFT OF SUNG
08h	SCENT OF SARIG
09h	BANE OF THE BLACK SLAYERS
0Ah	EAGLE WING
0Bh	EYES OF ISHAP
0Ch	NIGHTFINGERS
0Dh	GRIEF OF 1000 NIGHTS
0Eh	MIRRORWALL
0Fh	TOUCH OF LIMS KRAGMA
10h	RIVER SONG
11h	THE UNSEEN
12h	NACRE CICATRIX
13h	WRATH OF KILLIAN
14h	UNFORTUNATE FLUX
15h	MAD GOD'S RAGE
16h	MIND MELT
17h	SKIN OF THE DRAGON
18h	AETHER BRIDGE
19h	STEEL FIRE
1Ah	STARDUSK
1Bh	WINDS OF EORTIS
1Ch	FIRESTORM
1Dh	GAMBIT OF THE EIGHT
1Eh	INITATION
1Fh	THOUGHTS LIKE CLOUDS
20h	FINAL REST
21h	DAWN OF TRUTH
22h	UNION
23h	AND THE LIGHT SHALL LIE
24h	THE FETTERS OF RIME
25h	BLACK NIMBUS
26h	ARACHNOS
27h	GRAVE'S DISQUIET
28h	ASPHYXIATION
29h	THY MASTER'S WILL
2Ah	STRENGTH DRAIN
2Bh	SUMMON RIFTMARE
2Ch	EVIL SEEK

Pavel KLOD, Łazy

BLADE OF DESTINY

■ W SG odnajdujemy imię naszego bohatera. Przesunięcie liczone jest względem pierwszej litery imienia.

Offset	Znaczenie
0d-15d	Imię bohatera
23d	Poziom doświadczenia
24d,25d	liczba punktów doświadczenia
36d	maksymalna wartość CR (odwaga)
37d	aktualna wartość CR
39d	maksymalna wartość WD (mądrość)
40d	aktualna wartość WD
42d	maksymalna wartość CH (charyzma)
43d	aktualna wartość CH
45d	maksymalna wartość DX (zręczność)
46d	aktualna wartość DX
48d	maksymalna wartość AG (zwinność)
49d	aktualna wartość AG
51d	maksymalna wartość IN (intuicja)
52d	aktualna wartość IN
54d	maksymalna wartość ST (siła)
55d	aktualna wartość ST
57d	maksymalna wartość SN (przesądność)
58d	aktualna wartość SN

60d	maksymalna wartość AC (lęk wysokości)
61d	aktualna wartość AC
63d	maksymalna wartość CL (klaustrofobia)
64d	aktualna wartość CL
66d	maksymalna wartość AV (skąpstwo)
67d	aktualna wartość AV
69d	maksymalna wartość NE (nekrofobia)
70d	aktualna wartość NE
72d	maksymalna wartość CU (ciekawość)
73d	aktualna wartość CU
75d	maksymalna wartość VT (porywczość)
76d	aktualna wartość VT
78d,79d	maksymalna wartość LP (punkty życia)
80d,81d	aktualna wartość LP
82d,83d	maksymalna wartość AP (punkty astralne)
84d,85d	aktualna wartość AP

Łukasz Lewandowski, Zgierz

CANNON FODDER 2

■ Grzebiemy w pliku xxxxxx.CF. W nawiasie kwadratowym wpisana jest wartość dla poziomu 14.

Offset	Znaczenie
00d	suma faz, które przeszedłeś [12h]
12d	numer misji [0Eh]
18d	liczba rekrutów
50d,52d	liczba faz w misji (w oba bajty trzeba wpisać to samo) [04h]
62d	imię żołnierza nr 1
64d	ranga żołnierza nr 1 (można wpisać od 01h do 0Fh)
72d	punkty żołnierza nr 1
74d	imię żołnierza nr 2
76d	ranga żołnierza nr 2
84d	punkty żołnierza nr 2
86d	imię żołnierza nr 3
88d	ranga żołnierza nr 3
96d	punkty żołnierza nr 3
98d	imię żołnierza nr 4
100d	ranga żołnierza nr 4
108d	punkty żołnierza nr 4
1746d	ranga bohatera nr 1
1747d	imię bohatera nr 1
1749d	punkty bohatera nr 1
1751d	ranga bohatera nr 2
1752d	imię bohatera nr 2
1754d	punkty bohatera nr 2
1756d	ranga bohatera nr 3
1757d	imię bohatera nr 3
1759d	punkty bohatera nr 3
1761d	ranga bohatera nr 4
1762d	imię bohatera nr 4
1764d	punkty bohatera nr 4
1766d	ranga bohatera nr 5
1767d	imię bohatera nr 5
1769d	punkty bohatera nr 5
1776d	liczba osób, które zostały ci zabite
1778d	liczba osób, które zabiłeś

Mateusz Kornet, Warszawa; Andrzej Przewoźnik, Jaworzno

CENTURION

■ Zmian dokonujemy w pliku x.CSV. Pod offsetem 40h zaczynają się charakterystyki prowincji, z których każda zajmuje po 32 bajty. Pierwsze dwa bajty każdej z nich zajmuje liczba ludzi zdolnych do służby wojskowej. Pod 17 bajtem ukryty jest status prowincji (00–nie zdobyta,01–Occupied,02–Ally,03–Colony,04–Citizen).

Kolejność prowincji jest następująca:

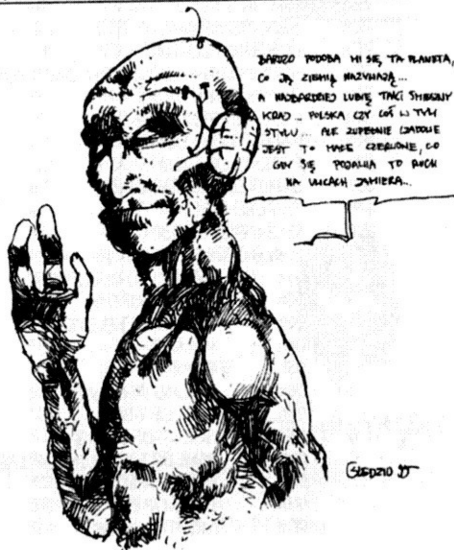
Rome (00h), Carthago (01h), Egipt (02h), Macadonia (03h), Gaul (04h), Syria (05h), Thracia (06h), Pontus (07h), Asia (08h), Cilicia (09h), Asia (0Ah), Alpes (0Bh), Germania (0Ch), Dalmatia (0Dh), Dacia (0Eh), Hispania (0Fh), Maurenia (10h), Cyreaica (11h), Arabia (12h), Mesopotamia (13h), Armenia (14h), Sicilia (15h), Sardynia (16)h, Britania (17h), Narbonensis (18h), Scythia (19h), Sarmatia (1Ah).

Spis legionów zaczyna się od offsetu 398h. W drugim i trzecim bajcie po nazwie legionu wpisana jest ilość piechoty (wpisać 1770h), w czwartym i piątym ilość kawalerii (wpisać 0258h). W siódmym bajcie znajduje się morale (wpisać 5Fh), w ósmym położenie (wpisać numer prowincji), dziewiątym rodzaj (02h – Consular Army), dziesiątym status (00h – Ready, 01h – Moved,02h – Forming).

Marek Amil, Warszawa

CIVILIZATION

■ Istnieje możliwość zmiany normalnej jednostki na bojową. Najpierw spisujemy lokalizację jedostki na mapie (dwie liczby), potem szukamy tych wartości w SG (uprzednio zmieniając je na heksy) i na koniec zmieniamy bajt po lokalizacji na jedną z niżej podanych wartości:





00h – SETTLERS
01h – MILITIA
02h – PHALANX
03h – LEGION
04h – MUSKIETERS
05h – RIFLEMAN
06h – CAVALERY
07h – KNIGHTS
08h – CATAPULT
09h – CANNON
0Ah – CHARIOT
0Bh – ARMOUR
0Ch – MECH. INF.
0Dh – ALTILERY
0Eh – FIGHTER
0Fh – BOMBER
10h – TRIREME
11h – SAIL
12h – FRIGATE
13h – IRONCLAND
14h – CRUISER
15h – BATTLESHIP
16h – SUBMARINE
17h – CARIER
18h – TRANSPORT
19h – NUCLEAR
1Ah – DIPLOMAT
1Bh – CARAVAN
1Ch – FFh – MILITIA

Ponadto jeśli masz za mało ruchów, to zamień następny bajt na 30h. Trzeci bajt po lokalizacji jednostki to ilość pozostałych ruchów w następnych turach (BOMBER, FIGHTER, NUCLEAR). Zmieniamy te ilość na FFh i latamy kilkanaście tur bez tankowania!

PAWELLO, Warszawa

COLONIZATION

■ Istnieje możliwość zmiany normalnej jednostki na bojową. Spisujemy lokalizację jedostki na mapie (dwie liczby), potem szukamy tych wartości w SG i na koniec zmieniamy bajt po lokalizacji na jedną z niżej podanych wartości:

JEDNOSTKI LĄDOWE:
00h – prawdziwa specjalność oddziału
01h – SOLIDERS
02h – PIONIERS
03h – MISJONARZE
04h – DRAGOONS
05h – SCOUTS
06h – REGULAR
07h – CONST. CAVALERY
08h – CAVALERY
09h – CONST. ARMY
0Ah – TREASURE
0Bh – ALTILERY
0Ch – WAGON TRAIN
13h – BRAVES
14h – ARMED BRAVES
15h – MTD. BRAVES
16h – MTD. WARRIORS

JEDNOSTKI MORSKIE:
0Dh – CARAVEL
0Eh – MERCHANTMAN
0Fh – GALEON
10h – PRIVATEER
11h – FRIGATE
12h – MAN O WAR

PAWELLO, Warszawa

■ Wszystkie poprawki wprowadzamy do pliku COLONYxx.SAV. Bieżący rok zapisany jest pod offsetem 1Ah (2 bajty). Ilość złota zapisana jest 21715 bajtów od KOŃCA pliku i zajmuje 2 bajty. Informacje o każdym z miast mają rozmiar 202 bajtów. Aby dokonać zmian wystarczy odnaleźć nazwę miasta i wybrać odpowiednie przesunięcie (liczone względem pierwszej litery nazwy)

Offset	Znaczenie
-2d	Współrzędna X położenia miasta
-1d	Współrzędna Y położenia miasta
0d	Nazwa miasta
29d	Liczba mieszkańców (Max. 32)
30-61d	Obowiązki mieszkańców. Można wykorzystywać kody profesji od 00h do 11h oraz 13h – Teacher
62-93d	Zawody mieszkańców

00h – Expert Farmers
01h – Master Sugar Planters
02h – Master Cotton Planters
03h – Master Tobacco Planters
04h – Expert Fur Trappers
05h – Expert Lumberjacks
06h – Expert Ore Miners
07h – Expert Silver Miners
08h – Expert Fishermen

09h – Master Distillers
0Ah – Master Weavers
0Bh – Master Tobacconists
0Ch – Master Fur Traders
0Dh – Master Carpenters
0Eh – Master Blacksmiths
0Fh – Master Gunsmiths
10h – Firebrand Preachers
11h – Elder Statesmen
14h – Hardy Pioneers
15h – Veteran Soldiers
16h – Seasoned Scouts
18h – Jesuit Missionares
19h – Indentured Servants
1Ah – Petty Criminals
1Bh – Indian Converts
1Ch – Free Colonists

144d	Hammers (2 bajty)
152d	Food (2 bajty)
154d	Sugar (2 bajty)
156d	Tobacco (2 bajty)
158d	Cotton (2 bajty)
160d	Furs (2 bajty)
162d	Lumber (2 bajty)
164d	Ore (2 bajty)
166d	Silver (2 bajty)
168d	Horses (2 bajty)
170d	Rum (2 bajty)
172d	Cigars (2 bajty)
174d	Cloth (2 bajty)
176d	Coats (2 bajty)
178d	Trade Goods (2 bajty)
180d	Tools (2 bajty)
182d	Muskets (2 bajty)

Mickey Mouse
KATAMARZ'95

Ponadto pod offset 130d należy wpisać FFh, pod 131d – F3h, pod 132d – FFh, pod 133d – 3Fh, pod 134d – FFh, pod 135d – 03h co wyczaruje wszystkie budowle.

Andriej Buzow, Warszawa

CYCLES

■ Modyfikujemy plik *.STM. Ilość punktów jest zapisana pod offsetem 0Eh.

Napoleon, Włocławek

D/GENERATION

■ Zmian dokonujemy w pliku SAVE.DAT.

Offset	Znaczenie
02h	pokój
06h	życia
07h	uratowani
08h	piętro
09h	granaty
0Ah	laser (wpisać 01h)
0Bh	klucze
0Ch,0Dh	współrzędne bohatera w pokoju
0Eh	stan bohatera
0Fh	bomba
10h	zatrzymanie czasu
11h	nietykalność
12h	super strzał
13h	przesyłka dla Derridy

Voyteck, Kraków

DESCENT

■ Zmian dokonujemy w pliku *.SG2. Pod podane offsety należy wpisać 0FFFh.

Offset	Znaczenie
13DFh	Enrgia
13E3h	Shield
13F7h	Concusion missiles
13F9h	Homing missiles
13FBh	Proximity bomb

PC Maniac, Warszawa

DOOM 2

■ Zmian dokonujemy w pliku *.DSG

Offset	Wpisać
Health	84d,85d FFFFh
Armor	88d,89d FFFFh
Bullets	208d,209d FFFFh
Bullets Max	224d,225d FFFFh
Shells	212d,213d FFFFh
Shells Max	228d,229d FFFFh
Rockets	220d,221d FFFFh
Rockets Max	236d,237d FFFFh
Cells	216d,217d FFFFh
Cells Max	232d,233d FFFFh

Ponadto pod offsety 120d, 124d, 128d, 132d, 136d, 140d, 176d, 180d, 184d, 188d, 192d, 196d, 200d, 204d należy wpisać 01h – da to wszystkie rodzaje broni oraz kluczy.

EYE OF THE BEHOLDER

■ W pliku EOBDATA.SAV odnajdujemy imię postaci. Przesunięcie liczone jest od początku imienia bohatera.

Offset	Znaczenie
11d	STRENGHT (4 bajty)
15d	INTELIGENCE (2 bajty)
17d	WISDOM (2 bajty)

DoomoMania
Codziennie Sprawdzaj Numery! Niewiadomo Kiedy Zginiesz!

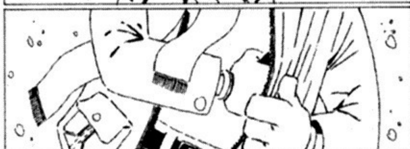
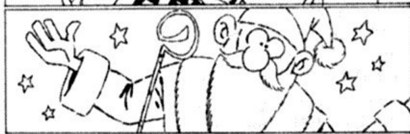
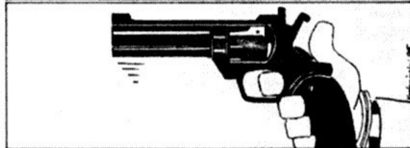
19d	DEXTERITY (2 bajty)
21d	CONSTITUTION (2 bajty)
23d	CHARISMA (2 bajty)
25d	Maximum HP
26d	Aktualne HP
27d	ARMOR CLASS
34d	LEVEL
37d	EXPERIENCE (3 bajty).

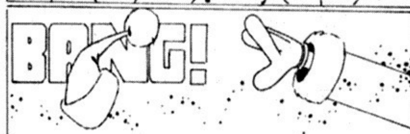
UWAGA. Jeśli postać jest dwuklasowa, to są inne przesunięcia dla LEVEL i EXPERIENCE:

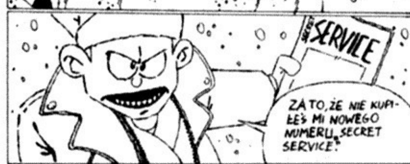
33d	LEVEL 2
37d	EXPERIENCE 2 (3 bajty)
35d	LEVEL 1
41d	EXPERIENCE 1 (3 bajty)

Ponadto od 123 bajtu za pierwszą literą imienia postaci zapisana jest zawartość plecaka – 14 pozycji po 2 bajty każda. Kody przedmiotów są następujące:

0001h	LEATHER ARMOR
0002h	ROBE
0003h	STAFF
0004h	DAGGER
0005h	SHORT SWORD
0006h	LOCKPICKS
0007h	SPELLBOOK
0008h	CLERIC HOLY SYMBOL
0009h	LEATHER BOOTS
000Ah	IRON RATIONS
0011h	JEWELED KEY
0012h	POTION OF GIANT STRENGHT
0013h	BLUE GEM
0014h	SKULL KEY
0015h	WAND OF FROST
0016h	SCROLL
0017h	RING OF SUSTENANCE
0018h	RING OF FEATHER
0019h	RING OF PROTECTION +2
001Ah	ADAMANTITE DART +5
001B-001Dh	SCROLL
001Eh	IRON RATIONS
001Fh	PALADIN HOLY SYMBOL
0020h	WAND OF SILVIAS
0021h	DWARF BONES
0022h	KEY
0023h	COMMISSION AND LETTER OF MARQUE
0024h	AXE
0025h	DAGGER
0026h	DART
0027h	ADAMANTITE DART +4
0028h	HALBERD
0029h	CHAINMAIL
002Ah	HELMET
002Bh	DWARF HELMET
002Ch	SILVER KEY
002Dh	ADAMANTITE LONG SWORD +1
002Eh	MACE
002Fh	CURSED LONG SWORD -2
0030h	POTION OF EXTRA HEALING
0031h	GUINSOO +4



0032h	RED GEM
0033h	ORB OF POWER
0034h	DWARVEN HEALING POTION
0035h	ROCK +1
0036h	POTION OF EXTRA HEALING
0037h	RATIONS

0038h	FANCY ROBE
0039h	ROCK
003Ah	IGNEOUS ROCK +1
003Bh	MAGE SCROLL OF DETECT MAGIC
003Ch	SPEAR
003Dh	STAFF
003Eh	STONE MEDALION
003Fh	RATIONS
0040h	HALFLING BONES
0041h	LOCKPICKS
0042h	ROCK
0043h	DART +2
0044-0046h	RATIONS
0047h	ROCK
0048h	AXE
0049h	ARROW
004Ah	SHIELD
004Bh	ARROW
004C-004Dh	RATIONS
004Eh	LEATHER BOOTS
004Fh	RED GEM
0050h	AXE
0051h	POTION OF GIANT STRNGHT
0052h	RATIONS
0053h	ROCK
0054h	RATIONS
0055h	BOW
0056h	STONE DAGGERS
0057h	AXE
0058h	HELMET
0059h	AXE
005Ah	RATIONS
005Bh	MAGE SCROLL OF SHIELD
005Ch	SLING
005Dh	ARROW
005Eh	RATIONS
005Fh	POTION OF HEALING
0060h	ROCK
0061h	MACE
0062h	MACE
0063h	ARROW
0064h	CHAINMAIL
0065h	SHIELD
0066h	ARROW
0067-0068h	IRON RATIONS
0069h	POTION OF HEALING
006A-006Bh	BLUE GEM
006Ch	ARROW
006D-006Eh	MACE
006Fh	MAGE SCROLL OF DETECT MAGIC
0070h	BACKSTABBER +3
0071h	RATIONS
0072h	SHIELD
0073h	RATIONS
0074h	POTION OF HEALING
0075h	ROCK
0076h	CLERIC SCROLL OF FLAME BLADE
0077h	ROCK
0078h	BLUE GEM
0079-007Ah	RATIONS
007Bh	ARROW
007Ch	ROCK
007Dh	LONG SWORD
007Eh	WAND OF MAGIC



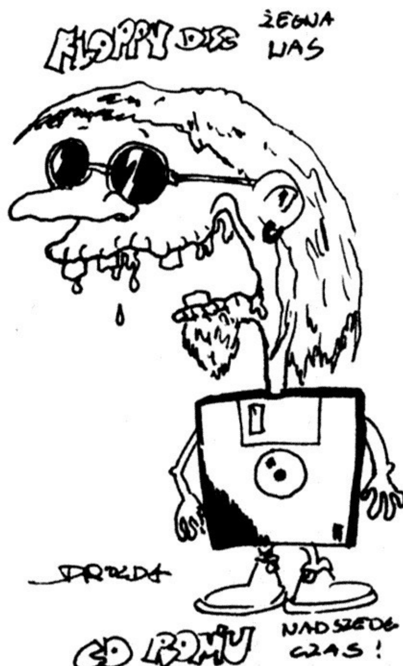








007Fh	ARROW
0080h	MACE
0081h	RING +3
0082h	DWARVEN KEY
0083h	ARROW
0084h	RING OF ADORNMENT
0085h	ROCK
0086h	POTION OF HEALING
0087h	MACE
0088-0089h	POTION OF CURE POISON
008Ah	MEDALION OF ADORNMENT
008Bh	ROBE
008Ch	'DROW CLEAVER' +3
008Dh	STONE SCEPTER
008Eh	WAND OF FROST
008Fh	POTION OF HEALING
0090h	MAGE SCROLL OF FLAME ARROW
0091h	CLERIC SCROLL OF SLOW POTION
0092-0094h	IRON RATIONS
0095h	DWARVEN HELMET
0096h	DWARVEN SHIELD
0097h	ROCK
0098h	ARROW
0099h	DWARVEN KEY
009Ah	ROCK
009Bh	CLERIC SCROLL OF HOLD PERSON
009Ch	IRON RATIONS
009Dh	SPEAR
009Eh	STONE NECKLACE
009Fh	CLERIC SCROLL OF AID
00A0h	MAGE SCROLL OF HASTE
00A1h	IRON RATIONS
00A2h	CLERIC SCROLL OF DETECT MAGIC
00A3h	IRON RATIONS
00A4h	LONG SWORD
00A5h	IRON RATIONS
00A6h	COMMISSION AND LETTER OF MARQUE
00A7h	POTION OF POISON
00A8h	IRON RATIONS
00A9h	MAGE SCROLL OF DISPELL MAGIC
00AAh	ROCK
00ABh	PLATE MAIL
00ACh	DWARVEN KEY
00ADh	SCALE MAIL
00AEh	CURSED AXE –3
00AFh	CURSED SLING –3
00B0h	KEY
00B1h	RING OF FEATHER FALL
00B2h	MAGE SCROLL OF INVISIBILITY 10'
00B3h	KEY
00B4h	CLERIC SCROLL OF PRAYER
00B5h	BOOTS
00B6-00BFh	KENKU EGG
00C0-00C1h	DWARVEN KEY
00C2h	MAGE SCROLL OF HOLD PERSON
00C3h	STONE RING
00C4h	ROCK
00C5h	CLERIC SCROLL OF DISPEL MAGIC



00C6h	CLERIC SCROLL OF CURE SERIOUS
00C7h	KEY
00CEh	DWARVEN SHIELD +1
00CFh	ROCK
00D0h	MACE +3
00D1h	BRACERS
00D2h	WAND OF MAGIC MISSILE
00D3h	DWARVEN KEY
00D4h	RING OF ADORNMENT
00D5h	CLERIC SCROLL OF FLAME BLADE
00D6h	MAGE SCROLL OF FIREBALL
00D7h	CHIEFTAIN HALBERD +5
00D8h	IRON RATIONS
00D9h	NEKLACE OF ADORNMENT
00DAh	CLERIC SCROLL OF BLESS
00DBh	ARROW
00DCh	CLERIC SCROLL OF PROTECT EVIL 10'
00DDh	CLERIC SCROLL OF REMOVE PARALYSIS
00DEh	CLERIC SCROLL OF SLOW POTION
00DFh	CLERIC SCROLL OF CREATE FOOD
00E0h	KEY
00E1h	LUCK STONE MEDALION
00E2h	RING +2
00E3-00E6h	ARROW
00E7h	SLICER +3
00E8h	BRACERS +3
00E9h	RING OF WIZARDRY
00EAh	MAGE SCROLL OF FEAR

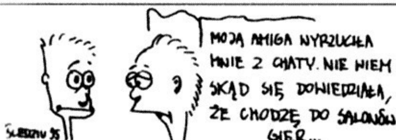
00EBh	JEWELED KEY
00ECh	BANDED ARMOR
00ED-00EFh	ARROW
00F0h	DROW KEY
00F1h	MAGE SCROLL OF LIGHTNING BOLT
00F2h	KEY
00F3h	POTION OF HEALING
00F4h	DROW KEY
00F5h	CLERIC SCROLL OF CURE LIGHT
00F6h	JEWELED KEY
00F7h	RUBY KEY
00F8h	ROCK +1
00F9h	WAND OF STICK
00FAh	SHIELD
00FBh	CLERIC SCROLL OF PRAYER
00FCh	CLERIC SCROLL OF NEUTRAL POISON
00FDh	CLERIC SCROLL OF CURE CRITICAL
00FEh	MEDALION OF ADORNMENT
00FFh	RING OF ADORNMENT
0100h	RING OF SUSTENANCE
0101h	NIGHT STALKER +3
0102h	CLERIC SCROLL OF HOLD PERSON
0103h	ROCK +1
0104h	RUBY KEY
0105h	MAGE SCROLL OF INVISIBILITY 10'
0106h	DROW BOW
0107h	DROW KEY
0108h	CLERIC SCROLL OF PROTECT EVIL
0109h	DROW BOOTS
010Ah	POTION OF EXTRA HEALING
010Bh	CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
010Ch	RUBY KEY
010Dh	DROW KEY
010Eh	JEWELED KEY
010Fh	MAGE SCROLL OF SHIELD
0110h	WAND OF LIGHTNING
0111h	CURSED PLATE MAIL OF GREAT BEAUTY -3
0112h	FLAIL
0113h	DROW KEY
0114h	ROBE
0115h	SCEPTER OF KINGLY MIGHT
0116h	MAGE SCROLL OF ICE STORM
0117h	LOCKPICKS
0118h	DROW KEY
0119h	CLERIC SCROLL OF DETECT MAGIC
011Ah	POTION OF POISON
011Bh	MAGE SCROLL OF STONESKIN
011C-001Eh	ARROW





011Fh	DROW KEY
0120h	CLERIC SCROLL OF DISPLEY MAGIC
0121h	CLERIC SCROLL OF CURE SERIOUS
0122h	MAGE SCROLL OF INVISIBILITY
0123h	CLERIC SCROLL OF FLAME BLADE
0124h	CLERIC SCROLL OF PROTECT EVIL
0125h	MAGE SCROLL OF ARMOR
0126h	DROW SHIELD +3
0127h	CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
0128h	DROW BOOTS
0129h	POTION OF EXTRA HEALING
012Ah	SPEAR
012Bh	WAND OF FIREBALL
012Ch	CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
012Dh	CHAINMAIL
012Eh	ROCK
012Fh	DWARVEN KEY
0130h	PLATE MAIL
0131h	POTION OF POISON
0132h	WAND OF FROST
0133h	CLERIC SCROLL OF FLAME BLADE
0134h	CLERIC SCROLL OF CURE CRITICAL
0135h	WAND OF STICK
0136h	STONE HOLY SYMBOL
0137-0038h	ARROW
0139h	SKULL KEY
013Ah	RING OF FEATHER FALL
013Bh	POTION OF GIANT STRENGHT
013Ch	CLERIC SCROLL OF FLAME BLADE
013Dh	CLERIC SCROLL OF REMOVE PARALIS
013Eh	CLERIC SCROLL OF NEUTRAL POISON
013Fh	MAGE SCROLL OF CONE OF COLD
0140h	WAND OF LIGHTNING
0141h	LUCK STONE MEDALION
0142h	CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
0143h	SHORT SWORD
0144h	RATIONS
0145h	ORB OF POWER
0146h	CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD

0147-0048h	ROCK +2
0149h	SLASHER +4
014Ah	BANDED ARMOR +3
014Bh	RING OF ADORNMENT
014Ch	MAGE SCROLL OF HOLD MONSTER
014Dh	CLERIC SCROLL OF RAISE DEAD
014Eh	IRON RATIONS
014Fh	ROBE OF DEFENSE
0150h	FLICKA +5
0151h	DROW KEY
0152-0056h	HUMAN BONES
0157h	RING OF PROTECTION +2
0158h	BRACERS +2
1059h	LEATHER ARMOR
015Ah	SPEAR
015Bh	PLATE MAIL
015Ch	SHIELD
015Dh	SEVERIOUS +5



015Eh	HELMET
015Fh	PALADIN HOLY SYMBOL
0160h	SHORT SWORD
0161h	PALADIN HOLY SYMBOL
0162h	LEATHER ARMOR
0163h	LEATHER BOOTS
0164h	IRON RATIONS
0165h	SHORT SWORD
0166h	CLERIC HOLY SYMBOL
0167h	LEATHER ARMOR
0168h	LEATHER BOOTS
0169h	IRON RATIONS
016Ah	DAGGER
016Bh	SPLEBOOK
016Ch	LOCKPICKS
016Dh	IRON RATIONS
016Eh	SHORT SWORD
016Fh	DAGGER
0170h	CLERIC HOLY SYMBOL
0171h	LEATHER ARMOR
0172h	DAGGER
0173h	RATIONS
0174h	POTION OF SPEED
0175-0077h	ARROW
0178h	DWARVEN KEY
0179-007Ah	ROCK
017Bh	POTION OF EXTRA HEALING
017Ch	ADAMANTITE DART +4
017Dh	DAGGER
017E-0080h	ORB OF POWER
0181h	RED GEM
0182-0083h	POTION OF EXTRA HEALING
0184h	RING OF ADORNMENT
0185h	NECKLACE
0186h	WAND OF FIREBALLS
0187h	ORB OF POWER
0188h	POTION OF SPEED
0189-008Bh	ORB OF POWER
018C-008Fh	IRON RATIONS
0190h	SKULL KEY
0191-0096h	POTION OF INVISIBILITY
0197h	WAND OF MAGIC MISSILE
0198h	DAGEER
0199h	STONE SCEPTER
019Ah	STONE DAGGER
019Bh	STONE MEDALION
019Ch	STONE NECKLACE
019Dh	STONE RING
019Eh	STONE HOLY SYMBOL
019Fh	STONE ORB
01A0h	RATIONS
01A1h	AXE
01A2h	RATIONS
01A3h	IRON RATIONS
01A4h	AXE
01A5h	POTION OF EXTRA HEALING
01AE-00B1h	POTION OF CURE POISON
01B2h	HOLY SYMBOL
01B3h	SPELLBOOK
01B4-00BDh	ADAMANTITE DART +4
01BEh	POTION OF VITALITY
01BFh	MAGE SCROLL OF VAMPIRIC TOUCH
01C0h	DAGGER
01C1h	RATIONS
01C2h	AXE
01C3-00C5h	HELMET
01C6-00C8h	RATIONS
01C9-00CAh	MACE
01CBh	BLUE GEM
01CCh	POTION OF EXTRA HEALING
01CDh	POTION OF GIGANT STRENGHT
01CEh	AXE
01CFh	CHAINMAIL
01D0h	DWARF HELMET



EYE OF BEHOLDER 2

■ Zmian dokonujemy w pliku EOBDATAx.SAV. Przesunięcie liczone jest od pierwszej litery imienia bohatera.

Offset	Znaczenie
12d	STRENGHT (4 bajty)
16d	INTELIGENCE (2 bajty)
18d	WISDOM (2 bajty)
20d	DEXTERITY (2 bajty)
22d	CONSTITUTION (2 bajty)

24d	CHARISMA (2 bajty)
26d	Maximum HP (2 bajty)
28d	Aktualne HP (2 bajty)
30d	ARMOR CLASS
37d	LEVEL
40d	EXPERIENCE (3 bajty).

UWAGA. Jeśli postać jest dwuklasowa to są inne przesunięcia dla LEVEL i EXPERIENCE:

38d	LEVEL 2
44d	EXPERIENCE 2 (3 bajty)
37d	LEVEL 1
40d	EXPERIENCE 1 (3 bajty)

Neevor, Tomaszów Lubelski

EYE OF BEHOLDER 3

■ Zmian należy dokonać w pliku ITEMS_xx.BIN (xx – numer gry). Aby podnieść poziom postaci wystarczy dopisać punkty doświadczenia – resztę komputer zrobi za nas. Niektóre z przedmiotów wyczarowanych w plecaku mogą być po wczytaniu SG niewidoczne. W takim przypadku wystarczy kilknąć na miejscu gdzie powinien być przedmiot, upuścić go na ziemię i podnieść.

Znaczenie	Offset
Bohater 1 EXP	873d (3 bajty)
Bohater 1 plecak	776d-803d
Bohater 2 EXP	1501d (3 bajty)
Bohater 2 plecak	1403d-1430d
Bohater 3 EXP	2128d (3 bajty)
Bohater 3 plecak	2030d-2057d
Bohater 4 EXP	2755d (3 bajty)
Bohater 4 plecak	2657d-2684d

Kody przedmiotów (pamiętajcie o kolejności bajtów!)

0064h	DAGGER
0065h	HOLY KEY
0066h	SHORT SWORD
0067h	WAND OF 'WALL OF FORCE'
0068H-006Bh	HOLY KEY
006CH-006Dh	RATIONS
006Eh	POTION OF HEALING
006Fh	CLERIC SCROLL 'RAISE DEAD'
0070h	MAGE SCROLL 'PROTECTION FROM PARALYSIS'
0071h	CLERIC SCROLL 'RESIST FIRE'
0072H-0073h	RATIONS
0074h	POTION OF HEALING
0075h	CLERIC SCROLL 'RAISE DEAD'
0076h	CLUB
0079H-007Bh	ROD FRAGMENT
007Ch	ROD ORB
007Dh	ROD OF RESTORATION
007Eh	HOLY KEY
007Fh	CAPITAN FLAR'S MAREPLATE
0080h	MEDALION OF FRIENDSHIP
0081h	POTION OF GIANT STRENGTH
0082h	MAGE SCROLL 'FIREBALL'
0083h	RATIONS
0084h	CLERIC SCROLL 'CURE SERIOUS WOUNDS'
0085h	RATIONS
0086h	TRIDENT
0087h	MAGE SCROLL 'FIREBALL'
0088H-0089h	RATIONS
008Ah	EVERBURNING TORCH
008Bh	CLERIC SCROLL 'PRAYER'



008Ch	POTION OF GIANT STRENGTH
0096h	LONG SWORD
0097h	BOW
0099h	CHAIN MAIL
009AH-009Eh	ARROWS +2
009Fh	WAND OF 'CONE OF COLD'
00A0h	PLATE MAIL
00A1h	TWO-HANDED SWORD
00A2h	NECKLACE OF ADORNMENT
00A3H-00A5h	IRON RATIONS
00A6H-00ABh	RATIONS
00ACH-00B1h	ARROWS
00B2h	GAUNTLETS OF FIRE GIANT STRENGTH
00B3h	LEATHER ARMOR
00B4h	THIEVES' TOOLS
00B5h	WAND OF 'MAGIC MISSILE'
00B6h	RING OF WIZARDRY
00B7h	CLOAK OF PROTECTION
00BFh	BLESSED HOLY SYMBOL
00C0h	BLACK HAMMER
00C1h	SHIELD
00C2h	SPLINT MAIL
00C8H-00CFh	APPLE
00D7h	MAGE SCROLL 'HOLD MONSTER'
00D8h	MAGE SCROLL 'FLESH TO STONE'
00D9h	MAGE SCROLL 'HOLD UNDEAD'
00DAH-00DBh	CLERIC SCROLL 'CURE SERIOUS WOUNDS'
00DCh	CLERIC SCROLL 'CURE LIGHT WOUNDS'
00E2h	PLATE MAIL
00E3h	CURSED MAIL
00E4h	SHIELD
00E5h	HELM OF UNDERWATER BREATHING
00E6h	MACE
00EBh	SHORT SWORD
00ECh	CRYSTAL KEY
00EDh	MAGE SCROLL 'HOLD PERSON'
00EEh	MAGE SCROLL 'PROTECTION FROM PARALYSIS'
00EFh	MAGE SCROLL 'HOLD PERSON'
00F0h	MAGE SCROLL 'HOLD UNDEAD'
00F1h	RING OF FIRE RESISTANCE
00F5h	MAGE SCROLL 'INVISIBILITY 10' RADIUS'
00F6h	MAGE SCROLL 'SLOW'
00F7h	MAGE SCROLL 'WATER BREATHING'

00F8h	MAGE SCROLL 'IMPROVED INVISIBILITY'
00F9h	MAGE SCROLL 'REMOVE CURSE'
0104h	BOOK 'THE ELEMENTAL SEASON'
0105h	BOOK OF TRIOBRIAND
0106h	SCRYING GLASS
0107h	MAGE SCROLL 'CONE OF COLD'
0108h	MAGE SCROLL 'HOLD MONSTER'
0109h	MAGE SCROLL 'DEATH SPELL'
010Ah	MAGE SCROLL 'DESINTEGRATE'
010Bh	MAGE SCROLL 'FLESH TO STONE'
010Ch	MAGE SCROLL 'STONE TO FLESH'
010Eh	POTION OF HEALING
010Fh	CLOAK OF PROTECTION
0110h	POTION OF GIANT STRENGTH
0111h	RATIONS
0112h	RING OF TRIOBRAND
0113h	WAND OF 'FIREBALL'
0114h	NECKLACE OF 'MAGIC MISSILE'
0118h	SCROLL
0119h	RING OF PROTECTION
011Dh	LEATHER ARMOR
011EH-011Fh	RATIONS
0120h	MAGIC STAFF
0121H-0122h	ARROWS +2
0123h	CLUB
0124H-0127h	ROCK
012CH-012Dh	POTION OF INVISIBILITY
012Eh	WAND OF 'FLESH TO STONE'
012Fh	RING OF SUSTEANCE
0131h	DART OF HORNET'S WEST
0136H-0138h	POTION OF POSION
0139h	APPLE
013Ah	SPELLBOOK
013BH-013Eh	ROCK
0140h	SHORT SWORD
0141H-0142h	DAGGER
0145h	DIAMOND
0146h	MAGE SCROLL 'TRUE SEEING'
0147h	MAGE SCROLL 'ACID STORM'
0148h	MAGE SCROLL 'FINGER OF DEATH'
0149h	MAGE SCROLL 'MORDENKEINOU'S SWORD'
014Ah	MAGER SCROLL 'POWER WORD,STUN'
014Bh	CLERIC SCROLL 'SLOW POISON'
014Ch	CLERIC SCROLL 'CREATE FOOD & WATER'
014Dh	CLERIC SCROLL 'AID'
014Eh	CLERIC SCROLL 'PRAYER'
014Fh	CLERIC SCROLL 'NEUTRALIZE POSION'
0150h	WAND OF 'FEAR'
0151h	POLEARN
0155h	CLERIC SCROLL 'CURE CRITICAL WOUNDS'
0156h	CLERIC SCROLL 'SOL'S SEARING ORB'
0157h	DAGGER
0158h	CLERIC SCROLL 'HEAL'
015Ah	CLERIC SCROLL 'HEAL'
015Bh	DAGGER
015Eh	BRACERS OF PROTECTION
015FH-0161h	WAND OF 'CONE OF COLD'
0162H-0163h	NECKLACE OF 'FIREBALL'
0168h	STATUE ARM
0169H-016Ch	BAG OF INCENSE
016Dh	LONG SWORD
016Eh	FOUNTAIN SPOUT



016Fh	FIRE KEY
0170H-0173h	SHIELD
0174H-0175h	BAG OF INCENSE
0176h	MACE
0177H-0178h	ARROWS +2
0179H-017Bh	BLOCK HOLY SYMBOL
017CH-017Eh	HOLY SYMBOL
017Fh	GOLDEN CUP
0184h	CLERIC SCROLL 'CURE SERIOUS WOUNDS'
0185h	POTION OF HEALING
0186H-0187h	BAG OF INCENSE
0188h	MAGE SCROLL 'STONE TO FLESH'
0189h	SLING
018Ah	SCROLL
018Bh	SHORT SWORD
018Ch	FROST KEY
018DH-018Eh	ARROWS +3
018Fh	ROCK
0190h	GAUNTLETS OF HILL GIANT
0192h	CLERIC SCROLL 'RAISE DEAD'
0193h	MAGE SCROLL 'DESINTEGRATE'
0194h	SHIELD
0195h	POTION OF SPEED
0197h	GOLDEN KEY
0198h	CLOAK OF PROTECTION
0199h	CLERIC SCROLL 'CURE CRITICAL WOUNDS'
019Ah	MORNING'S LIGHT
019Bh	TWO-HANDED SWORD
019CH-019Fh	CUP OF CPOOD CHEER
01A0h	KEY OF FAITH
01A1H-01A4h	EMBER OF HOPE
01A5H-01A6h	COPPER KEY
01A7h	FLAIL
01A8h	SHIELD
01A9h	CLERIC SCROLL 'FIRE STORM'
01AAh	COPPER KEY
01ABh	BAG OF INCENSE
01ACh	IRON KEY
01ADh	HALBERD
01AEh	POTION OF HEALING
01AFh	COPPER KEY
00B0h	BAG OF INCENSE
01B1h	COIN
01B2h	MAGE SCROLL 'DESINTEGRATE'
01B3h	CRYSTAL KEY
01B4h	HAMMER OF THROWING
01B5h	SPEAR
01B6h	STAFF OF LIFE
01B7h	CRYSTAL KEY
01B8h	MAGE SCROLL 'FIREBALL'
01B9h	SHIELD +3 'SUN MASK'
01BAh	CLERIC SCROLL 'RESURECTION'
01BBh	MAGIC STAFF
01BCh	GRAPPLING HOOK
01BDh	RED GEM
01BEh	BLUE GEM
01BFh	SILVER KEY
01C0h	BRASS KEY
01C1H-01C2h	GREEN GEM
01C3h	CRYSTAL KEY
01C5H-01C6h	ARROWS +4
01C7h	ELVEN CHAIN MAIL
01C8h	MAGE SCROLL 'BIGBY'S CLENCHED FIST'
01C9h	MAGE SCROLL 'ABI-DALZIRI'S HONRID WILTING'
01CAh	MAGE SCROLL 'ENERGY DRAIN'
01CBh	MAGE SCROLL 'METEOR SWARM'
01CCh	MAGE SCROLL 'POWER WORD,KILL'
01CDh	SHORT SWORD
01CEh	RING OF PROTECTION
01CFh	LEATHER ARMOR
01D0H-01D1h	SCROLL
01D2h	MAGE SCROLL 'TIME STOP'
01D3h	MAGE SCROLL 'ENERGY DRAIN'
01D4h	MAGE SCROLL 'METEOR SWARM'
01D5h	MAGE SCROLL 'POWER WORD,KILL'
01D6h	MAGE SCROLL 'TIME STOP'
01D7h	MAGE SCROLL 'ENERGY DRAIN'
01D8h	MAGE SCROLL 'METEOR SWARM'
01D9h	POTION OF SPEED
01DAh	COPPER KEY
01DBh	RING OF PROTECTION +3
01DCh	RING OF PROTECTION -1
01DDh	RING OF PROTECTION +2
01DEh	RING OF PROTECTION -3
01DFh	RING OF PROTECTION +1
01E0h	RING OF PROTECTION -2
01E1h	RING OF PROTECTION +2
01E2h	RING OF PROTECTION -2
01E3h	CRYSTAL KEY
01E5h	LONG SWORD
01E6h	POTION OF GIANT STRENGTH
01E7h	WAND OF 'ICE STORM'
01E8h	DAGGER
01E9H	PLATE MAIL
01EAh	SHIELD





01EBh	LONG BOW
01ECh	YELLOW GEM
01EDh	MACE
01EEh	HELM
01EFh	STONE KEY
01F0h	LONG SWORD
01F1H-01F2h	DAGGER
01F3h	GAUNTLESTS OF HILL GIANT STRENGTH
01F4h	SCALE MAIL
01F5H-01F6h	POTION OF HEALING
01F7h	LEATHER ARMOR
01F8H-01FBh	DART
01FCh	MAGE SCROLL 'POWER WORD,KILL'
01FDh	MAGE SCROLL 'TIME STOP'
01FEh	WAND OF 'LIGHTNING BOLT'
01FFh	BRACERS OF PROTECTION
0200h	COPPER KEY
0201H-0202	ARROWS +3
0204h	HELM OF UNDERWATER BREATHING
0205H-0206h	POTION OF HEALING
0207h	POTION OF GIANT STRENGTH
0208h	HELM
0209h	SHIELD
020AH-020Bh	RATIONS
020Ch	RING OF PROTECTION
020Dh	MAGE SCROLL 'WALL OF FORCE'
020Eh	CRIMSON KEY
020Fh	RED GEM
0210h	MAGE SCROLL 'WATER BREATHING'
0212H-0214h	POTION OF HEALING
0215h	PLATE MAIL
0216h	AXE
0218h	ROBE
0219h	DAGGER
021Ah	CHAIN MAIL
021Bh	MACE
021CH-021Fh	RATIONS
0220h	CHAIN MAIL
0221h	LONG BOW
0222H-0229h	ARROWS +1
022Ah	WAND OF 'FIREBALL'
023Ah	SPELLBOOK
023Bh	WAND OF 'MAGIC MISSILE'
023Ch	RING OF WIZARDRY
0244h	HOLY SYMBOL
0245h	SPELLBOOK
0246h	RING OF PROTECTION +3
0247h	MACE +2
0249h	WAND OF 'ACID STREAM'
024Eh	HOLY SYMBOL
024Fh	PLATE MAIL +2
0250h	LONG SWORD +2
0251h	RING OF FEATHER FALLING
0258h	SPLINT MAIL
0259h	AXE +2
025AH-025Ch	DAGGER +1
0262h	LONG BOW
0263H-0271h	ARROWS +2
0272h	LONG SWORD +3
0273h	SHOET SWORD +1
0274h	ELVEN CHAIN MAIL +2
0276h	BRACERS OF PROTECTION +2
0277h	MACE +2
027Bh	HOLY SYMBOL
036DH-037Ch	ARROWS
037Dh	HELM
037EH-0380h	ROCK
0381h	BOW
0382h	LEATHER BOOTS
0383h	RING OF PROTECTION +3
0384h	RING OF SUSTENANCE
0385h	HOLY SYMBOL
0386h	BRACERS OF PROTECTION +3
0387h	PLATE MAIL
0388H-038Bh	RATIONS
038CH-038Eh	POTION OF NEUTRALIZE POTION
038Fh	SCALE MAIL
0390H-0395h	ROCK
0396H-03ABh	ARROWS
03ACh	HELM
03ADh	NECKLACE OF ADORNMENT
03AEh	WAND OF 'CONE OF COLD'



03AFh	LEATHER BOOTS
03B0h	RING OF PROTECTION +3
03B1h	RING OF WIZARDRY
03B2h	SPELLBOOK
03B3h	BRACERS OF PROTECTION +5
03B4h	ROBE +5
03B5h	DAGGER +1
03B6h	DAGGER +2
03B7h	WAND OF 'FIREBALL'
03B8h	WAND OF 'LIGHTNING BOLT'
03B9h	DART +2



03BAh	WAND OF 'MAGIC MISSILE'
03BBh	DAGGER +3
03BCh	WAND OF 'MAGIC MISSILE'
03BDh	BOW
03BEh	RATIONS
03BFh	THIEVE'S TOOLS
03C0h	HELM
03C1h	THIEVE'S TOOLS
03C2h	POTION OF SPEED
03C3h	POTION OF NEUTRALIZE POISON
03C4h	SHORT SWORD +3
03C5h	LEATHER BOOTS
03C6h	RING OF PROTECTION
03C7h	RING OF FEATHER FALLING
03C8h	LONG SWORD +5
03C9h	BRACERS OF PROTECTION +3
03CAh	PLATE MAIL
03CBh	LEATHER BOOTS
03CCh	BOW
03CDH-03CFh	DAGGER
03D0h	BOW
03D1h	SLING
03D2h	CLERIC SCROLL 'NEUTRALIZE POISON'
03D3h	HOLY SYMBOL
03D4h	RING OF PROTECTION +3
03D5h	HELM
03D6H-03D8h	RATIONS
03D9h	SHORT SWORD +3
03DAh	LEATHER BOOTS
03DBh	RING OF PROTECTION +3
03DCh	RING OF FEATHER FALLING
03DDh	LONG SWORD +5
03DEh	BRACERS OF PROTECTION +3
03DFh	PLATE MAIL
03E0h	POTION OF NEUTRALIZE POISON
03E1h	AXE
03E2h	SHORT SWORD +2
03E3h	AXE +2
03E4h	LONG SWORD -2
03E5h	ROBE +3
03E6h	THIEVE'S TOOLS
03E7h	HOLY SYMBOL

Neevor, Tomaszów Lubelski

EYE OF BEHOLDER 3

■ Zmian dokonujemy w pliku ITEMS_x.BIN. Przesunięcie liczone względem pierwszej litery imienia postaci:

Offset	Znaczenie
27d	Level
35d,36d	bieżąca energia postaci
37d,38d	maksymalna energia postaci
55d,56d	Strength
57d	Intelligence
58d	Wisdom
59d	Dexterity
60d	Constitution
61d	Charisma

F-15 STRIKE EAGLE 2

■ Zmieniamy plik HALLFAME. Dane każdego pilota zajmują 32 bajty, dane pierwszego zaczynają się od offsetu 18h, drugiego 38h,... Struktura danych:

Offset	Znaczenie
0d	punkty za misje (4 bajty)
4d	punkty za najlepszą misję (2 bajty)
6d	stopień wojskowy
	00h – 2nd Lt.
	01h – 1st Lt.
	02h – Capt.
	03h – Major
	04h – Lt Col.
	05h – Colonel
	06h – Gen.
7d	medale

F-15 STRIKE EAGLE 3

■ Zmian dokonujemy w pliku ROSTER. Dane dotyczą pierwszego na liście pilota.

Offset	Znaczenie
37	Ranga
	00h – 2LT
	01h – 1LT
	02h – Capitan
	03h – Major
	04h – LT Colonel



	05h – Colonel	
38	Status	
	00h – Inactive	
	01h – Active	
	02h – Retired	
	03h – MIA	
	04h – KIA	
70	Punkty (3 bajty)	

Ponadto należy wpisać pod offset 42 wartość 02h, a pod offsety 43-45,47,48 wartość 01h co daje mnóstwo odznaczeń.

Tiger's, Bydgoszcz

HEIMDALL

■ Modyfikujemy plik SAVEGAME.DAT. Dane pierwszego bohatera zaczynają się od offsetu 10952d, a drugiego – 11028d.

Offset	Znaczenie
10952d	pieniądze
10956d	Str
10958d	Dex
10960d	Luck
10962d	Health
10966d	Level
10968d	Max Health
10980d	Key
10982d	Ruby Key
10984d	Silver Key
10986d	Gold Key
10988d	Jade Key
10990d	Ameth Key
10992d	Stone Key
10994d	Iron Key
10996d	Glass Key
10998d	Diamond Key
11002d-11023d	zawartość plecaka

Piotr Pudło, Warszawa

HERETIC

■ Zmian dokonujemy w pliku HTICSAVx.HSG.

Pod offsety 10Ch, 110h, 114h, 13Ch, 140h, 144h, 148h, 14Ch, 150h należy wpisać 01h – daje to wszystkie rodzaje broni i kluczy. Pod offsety 64h, 158h, 15Ch, 160h, 164h, 168h, 16Ch wartość 02FFh – daje maksimum amunicji i maksymalny pancerz. Ponadto pod offset E4h wartość 09h – daje 9 przedmiotów, ich rodzaje i ilość trzeba wpisać pod poniższe offsety.

Rodzaj przedmiotu	Ilość
6Ch	70h
74h	77h
7Ch	80h
84h	87h
8Ch	90h
94h	97h
9Ch	A0h
A4h	A7h
Ach	B0h

Maksymalna liczba przedmiotów to C7h, ich rodzaje są następujące:

01h – Pierścień
02h – Maska
03h – Butelka
04h – Urna
05h – Książka
06h – Pochodnia
07h – Bomba zegarowa
08h – Jajko
09h – Skrzydło

Andrzej Gutkiewicz, Warszawa

HEROES OF MIGHT & MAGIC

■ Zależnie od tego czy rozgrywamy kampanię czy pojedynczą grę modyfikujemy plik *.CGM lub *.GM1.

Offset	Znaczenie
16Fh	Wood
173h	Mercury
177h	Ore
17Bh	Sulfur
17Fh	Crystal
183h	Gems
187h	Gold

Wszystkie powyższe dane są zapisywane w czterech bajtach, ale nie warto wpisywać więcej niż 03FFFFh bo gra się czasami wiesza.



Bohaterowie:

Należy odszukać w pliku imię swojego bahatera. Występuje ono dwa razy, a przesunięcie jest liczone od pierwszej litery pierwszego pojawienia się. Uwaga! Jeśli bohater posiada tytuł np. Lord, to przesunięcie jest liczone od pierwszej litery tytułu.

Offset	Znaczenie
26d	Zawód bohatera
	01h – Barbarian
	02h – Sorcere
	03h – Warlock
	04h – Knight
37d	Punkty ruchu (wpisać FFh)
39d	Experience (4 bajty, ale nie warto zmieniać, bo mimo wzrostu levelu, nie wzrosną statystyki).
46d	Attack Skill (wpisać 64h)
47d	Defence Skill (wpisać 64h)
48d	Spell Power (wpisać 64h)
49d	Knowledge (wpisać 64h)
51d	Morale (wpisać 64h)
52d	Luck (wpisać 64h)
85d-89d	Typ oddziałów (po jednym bajcie na oddział)
	00h – Peasant
	01h – Archer
	02h – Pikeman
	03h – Swordsman
	04h – Cavalry
	05h – Paladin
	06h – Goblin
	07h – Orc
	08h – Wolf
	09h – Ogre
	0Ah – Troll
	0Bh – Cyclops
	0Ch – Sprite
	0Dh – Dwarf
	0Eh – Elf
	0Fh – Druid
	10h – Unicorn
	11h – Phoenix
	12h – Centaur
	13h – Gargoyle
	14h – Griffin
	15h – Minotaur
	16h – Hydra
	17h – Dragon
	18h – Rogue
	19h – Nomad
	1Ah – Ghost
	1Bh – Genie
90d-99d	Liczebność oddziałów (po 2 bajty na oddział)
100d-118d	Znane czary bitewne
	00h – Fireball
	01h – Lightning Bolt
	02h – Teleport
	03h – Cure
	04h – Ressurect
	05h – Haste
	06h – Slow
	07h – Blind
	08h – Bless
	09h – Protection
	0Ah – Curse
	0Bh – Turn Undead
	0Ch – Anti Magic
	0Dh – Dispel Magic
	0Eh – Berserk
	0Fh – Armageddon
	10h – Storm
	11h – Meteor Shower
	12h – Paralyze
119d-128d	Znane czary „ogólne"
	13h – View Mines
	14h – View Resources
	15h – View Artifacts
	16h – View Towns
	17h – View Heroes
	18h – View All
	19h – Identify Hero
	1Ah – Summon Boat
	1Bh – Dimension Door
	1Ch – Town Gate
129d-157d	Liczba możliwości rzucenia czaru zapisanego 29 bajtów wcześniej (wpisać 64h)
158d-171d	Przedmioty
	00h – The Ultimate Book Of Knowledge (+12 Knowledge)
	01h – The Ultimate Sword Of Dominion (+12 Attack Skill)
	02h – The Ultimate Cloak Of Protection (+12 Defence Skill)
	03h – The Ultimate Wand Of Magic (+12 Spell Power)
	04h – The Arcane Necklace Of Magic (+4 SP)
	05h – The Caster's Brass Of Magic (+2 SP)
	06h – The Mage's Ring of Power (+2 SP)
	07h – The Witches Brach Of Magic (+3 SP)
	08h – The Medal Of Valor (+1 Morale)
	09h – The Medal Of Courage (+1 M)
	0Ah – The Medal Of Honor (+1 M)
	0Bh – The Medal Of Distincion (+1 M)
	0Ch – The Fizbin Of Misfortune (-2 M)
	0Dh – The Thunder Mace Of Dominion (+1 AS)
	0Eh – The Armored Gauntlets Of Protection (+1 DS)
	0Fh – The Defender Helm Of Protection (+1 DS)
	10h – The Giant Flail Of Dominion (+1 AS)
	11h – The Ballista Of Quickness
	12h – The Stealth Shield Of Protection (+2 DS)
	13h – The Dragon Sword Of Dominion (+3 AS)
	14h – The Power Axe Of Dominion (+2 AS)
	15h – The Divine Breastplate Of Protection (+3 DS)
	16h – The Minor Scroll Of Knowledge (+2 K)
	17h – The Major Scroll Of Knowledge (+3 K)
	18h – The Superior Scroll Of Knowledge (+4 K)





19h – The Foremost Scroll Of Knowledge (+5 K)
1Ah – The Endless Sack Of Gold (+1000 gold/turn)
1Bh – The Endless Bag Of Gold (+750 gold/turn)
1Ch – The Endless Purse Of Gold (+500 gold/turn)
1Dh – The Nomad Boots Of Mobility
1Eh – The Traveller's Boots Of Mobility
1Fh – The Lucky Rabbit's Foot (+1 Luck)
20h – The Golden Horsehoe (+1 L)
21h – The Gambler's Lucky Coin (+1 L)
22h – The Four-leaf Clover (+1 L)
23h – The True Compass Of Mobility
24h – The Sailor's Astrolabe Of Mobility
25h – Spellbook

Najlepiej jest wpisać Spellbook, The Ballista Of Quickness, wszystkie przedmioty podnoszące Mobility, oraz wszystkie dające złoto. Resztę wolnych miejsc według uznania, ale proponuję zostawić kilka wolnych. Pozostałe umiejętności można zwiększyć wklepując pożądaną wartość w odpowiedni offset. Należy uważać aby jeden bohater nie miał kilku takich samych przedmiotów.

Andriej Buzow, Warszawa

ISLE OF THE DEAD

■ Zmian należy dokonać w pliku *.SAV.

	Offset	Wpisać
Energia	20d	FFh
Ammo 1	40d	FFh
Ammo 2	54d	FFh
Uzi Clips	100d	FFh
Kombinerki	26d	01h
Kompas	28d	01h
Kurtka	32d	01h
Strzykawka	36d	01h
Apteczka	42d	01h
Kokosy	44d	FFh
Banany	48d	FFh
Zabity wilk	62d	01h
Shotgun	64d	01h
Rifle	66d	01h
Uzi	68d	01h
Maczeta	70d	01h
Olej	74d	01h
Zapalniczka	76d	01h
Papierosy	78d	01h
Dziewczyna	80d	01h
Szmata	82d	01h
Flaire gun	84d	01h
Ksiazka	86d	01h
Medal	88d	01h
Medal	90d	01h
Kwiatek	92d	01h
Kryształ	94d	01h
Nożyce	96d	01h
Strzykawka z prochami	98d	01h
Zlewka	102d	01h
Inna zlewka	104d	01h
Strzykawka z antidotum	108d	01h
Nadmuchiwana tratwa	110d	01h

Jeżeli nagrywasz stan gry na wyspie z samolotem, to nagraj go w momencie gdy patrzysz na samolot, bo inaczej zostanie on zwęglony.

JAGGED ALLIANCE

■ Mieszamy w pliku GAME*.SAV. W podanych niżej offsetach zapisane są współczynniki (SAL, HEA, AGI, DEX, WIS, MED, EXP, MEC, MRK, LVL) najemników:

Pod offsety pensji wpisujemy 000Ah, Level – 0Ah, a pod pozostałe 64h.

Offset	Znaczenie
Zabójca nr 1	
12Ch	Stała pensja
12Fh	Aktualna pensja
19Fh	Obecna kondycja
1A0h	Maksymalna kondycja
1A7h-1ADh	Pozostałe współczynniki
1AEh	Level
Zabójca nr 2	
32Ch	Stała pensja
32Fh	Aktualna pensja
39Fh	Obecna kondycja
3A0h	Maksymalna kondycja
3A7h-3ADh	Pozostałe współczynniki
3AEh	Level
Zabójca nr 3	
52Ch	Stała pensja
52Fh	Aktualna pensja
59Fh	Obecna kondycja
5A0h	Maksymalna kondycja
5A7h-5ADh	Pozostałe współczynniki
5AEh	Level



Zabójca nr 4	
72Ch	Stała pensja
72Fh	Aktualna pensja
79Fh	Obecna kondycja
7A0h	Maksymalna kondycja
7A7h-7ADh	Pozostałe współczynniki
7AEh	Level
Zabójca nr 5	
92Ch	Stała pensja
92Fh	Aktualna pensja
99Fh	Obecna kondycja
9A0h	Maksymalna kondycja
9A7h-9ADh	Pozostałe współczynniki
9AEh	Level
Zabójca nr 6	
B2Ch	Stała pensja
B2Fh	Aktualna pensja
B9Fh	Obecna kondycja
BA0h	Maksymalna kondycja
BA7h-BADh	Pozostałe współczynniki
BAEh	Level
Zabójca nr 7	
D2Ch	Stała pensja
D2Fh	Aktualna pensja
D9Fh	Obecna kondycja
DA0h	Maksymalna kondycja
DA7h-DADh	Pozostałe współczynniki
DAEh	Level
Zabójca nr 8	
F2Ch	Stała pensja
F2Fh	Aktualna pensja
F9Fh	Obecna kondycja
FA0h	Maksymalna kondycja
FA7h-FADh	Pozostałe współczynniki
FAEh	Level

Niestety po powyższych zmianach żołnierze robią się za mądrzy i gdy znajdą jakąś sumę pieniędzy w trakcie misji, to następnego dnia są już na daleko!

Merlin, Warszawa

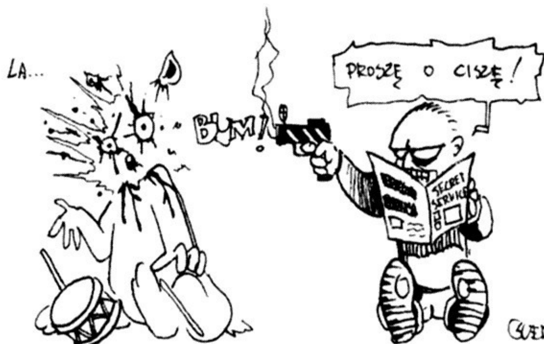


JET STRIKE

■ Poniższe zmiany w SG powinny znacznie uprzyjemnić zabawę.

Offset	Znaczenie
00h	Liczba żyć
01h	Nr misji (wpisać można tylko te rozpoczynające nowe kampanie).
02h	Liczba zestrzeleń
17h-1Ah	Liczba punktów
1Bh-92h	Liczba użytych samolotów (wpisać 00h)
93h-12Dh	LIczba broni (po dwa offsety na każdy rodzaj)

AZG, Józefów



JORDAN IN FLIGHT

■ Modyfikujemy plik xxx.TNM.

Offset	Wpisać
12d	08h
102d	00h
108d	numer drużyny przeciwnej
	01h – TULSA
	02h – MANHATAN
	03h – LOWELL
	04h – OAKLAND
	05h – VENICE BCH.
	06h – WATERBERY
	07h – MARIETTA

Jeśli powyższe zmiany nie pomogły nam wygrać to należy jeszcze zmienić

Offset	Wpisać
12d	09h
78d	00h
102d	00h
114d	00h
116d	08h
118d	00h

JA, Tarnów

LEGEND

■ Zmian dokonujemy w pliku *.SAV.

Postać	Pieniądze	Przedmioty
Pierwsza	46h-48h	2Ah-39h
Druga	C6h-C8h	AAh-B9h
Trzecia	146h-148h	12Ah-139h
Czwarta	1C6h-1C8h	1AAh-1B9h

Żeby mieć dużo kasy wystarczy wpisać pod odpowiednie offsety wartość FFh. Kody przedmiotów:

01h	Helm
02h	Golden Helm
03h	Frost Helm
04h	Mithril Helm
05h	Blood Helm
06h	Cloud Helm
07h	Angel Helm
08h	Dragon Helm
09h	Holy Helm

0Ah	Winged Helm
0Bh	Serpent Helm
0Ch	Hero Helm
0Dh	War Helm
0Eh	Doom Helm
0Fh	Chaos Helm
10h	Death Helm
11h	Sun Amulet
12h	Moon Amulet
13h	Serpent Amulet
14h	Amber Amulet
15h	Dragon Amulet
16h	Cloud Amulet
17h	Leather Boots
18h	Iron Boots
19h	Elf Boots
1Ah	Golden Boots
1Bh	Crystal Boots
1Ch	Cloud Boots
1Dh	Leather Buckler
1Eh	Buckler
1Fh	Arc Shield
20h	Battle Bane
21h	Iron Shield
22h	Golden Shield
23h	Bane Shield
24h	Dragon Shield
25h	War Shield
26h	Serpent Shield
27h	Heron Shield
28h	Robes
29h	Leathers
2Ah	Chain Mail
2Bh	Plate Mail
2Ch	Bracers
2Dh	Mithril Chain
2Eh	Arcane Bracers
2Fh	Mithril Plate
30h	Stealth Bracers
31h	Blood Leathers
32h	Crystal Chain
33h	Crystal Plate
34h	Holy Crystal
35h	Leather Gloves
36h	Amber Ring
37h	Gauntlets
38h	Chaos Gauntlets
39h	Serpent Ring
3Ah	Cloud Ring
3Bh	Dragon Ring
3Ch	Blood Ring
3Dh	Sun Ring
3Eh	Stealth Ring
3Fh	Moon Ring
40h	Mithril Gloves
41h	Battle Gloves
42h	Dagger
43h	Short Sword
44h	Staff
45h	Broad Sword
46h	Mithril Dagger
47h	Battle Staff
48h	Battle Axe
49h	Mithril Blade
4Ah	Mithril Sword
4Bh	Mithril Axe
4Ch	Blood Axe
4Dh	Heron Blade
4Eh	Hero Staff
4Fh	Death Axe
50h	Stealth Blade
51h	Death Blade
52h	Arcane Sword
53h	Doom Blade
54h	Blood Axe
55h	Vorpal Blade
56h	Slugger
57h	Crystal Blade
58h	Ancient Staff
59h	Mystic Axe
5Ah	Mystic Sword
5Bh	Mystic Dagger
5Ch	Mystic Staff
5Dh	Bag of Bat Wings
5Eh	Bag of Gold
5Fh	Bag of Sulphur
60h	Bag of Roots
61h	Bag of Crystals
62h	Bag of Venom Sacs
63h	Bag of Ugly Teeth
64h	Bag of Berries
65h	Bag of Fiery Claws
66h	Amber Staff
67h	Moon Staff
68h	Crystal Staff
69h	Serpent Staff
6Ah	Sun Staff
6Bh	Dragon Staff
6Ch	Amber Wand
6Dh	Moon Wand
6Eh	Cloud Wand
6Fh	Dragon Wand
70h	Serpent Wand
71h	Sun Wand
72h	Crystal Wand
73h-82h	Scroll
83h	Cravern Image
84h	Holy Relic
85h	Skull Key
86h	Iron Key
87h	Bronze Key
88h	Silver Key
89h	Gold Key



8Ah	Diamond Key
8Bh	Crystal Key
8Ch	Azure Key
8Dh	Emerald Key
8Eh	Ruby Key
8Fh	Topaz Key
90h	Ornate Key
91h	Dark Key
92h	Moon Key
93h	UnKey
94h	Permit
95h	Serpent Crystal
96h	Moon Crystal
97h	Chaos Crystal
98h	Dragon Crystal
99h-9Ch	Corpse (kolejne)
9Dh	Serpent Potion
9Eh	Power Potion
9Fh	Cloud Potion
A0h	Moon Potion
A1h	Amber Potion
A2h	Serpent Potion
A3h	Hero Potion
A4h	Golden Potion
A5h	Serpent Potion
A6h	Bronze Potion
A7h	Dragon Potion
A8h	Serpent Potion
A9h	Horn
AAh	Lyre
ABh	Mandolin
ACh	Harmonic Lyre
ADh	Crystal Mandolin
AEh	Diamond Horn
AFh	Battle Horn
B0h	Arcane Mandolin
B1h	Angel Harp
B2h	Mixing Bowl

Marcin Szkudlarek, Pleszew

LEGIONS

■ W czasie gry doskwiera brak złota oraz surowców potrzebnych do utrzymania starych i tworzenia nowych jednostek. Na szczęście SG są stosunkowo proste i łatwe do modyfikacji. W pliku *.LGN należy odszukać PEŁNĄ nazwę swojego królestwa. Interesujące nas dane zapisane są następująco (przesunięcie jest względem pierwszej litery nazwy królestwa):

	Offset
SUPPLIES	71d
FOOD	75d
WOOD	79d
METAL	83d
HORSES	87d
TEXTILES	91d
TECH	95d
GOLD	25d

Każda z danych zajmuje 4 bajty i należy w nie wpisać 2FFFFFFFh. UWAGA! LEGIONS zapisuje najstarszy bajt na POCZĄTKU, a najmłodszy na KOŃCU, a więc odwrotnie niż jest to ogólnie przyjęte. Np. jeśli pierwsza litera nazwy jest pod offsetem 84465d to złoto zapisane jest pod offsetem 84440d. Pod offset ten należy wpisać 2Fh, pod następny FFh, itd.

LIGA POLSKA

■ Modyfikujemy plik *.LSV. W SG odszukujemy nazwisko zawodnika – po nim znajduje się litera określająca pozycję na jakiej gra (B – bramkarz, O – obrońca, P – pomocnik, N – Napastnik). Następne cztery bajty określają kolejno technikę, szybkość, podanie i strzał – należy wpisać 32h. Pieniądze zapisane są pod offsetem 8C6Fh – wpisujemy FFFFh.

Andrzej Gutkiewicz & Mac & Ivan, Warszawa

LITTLE BIG ADVENTURE

■ Zmian należy dokonać pod następującymi offsetami.

Offset	Znaczenie
269d	Kasa (2 bajty)
273d	Maksymalna liczba żyć (koniczynek)
434d	Ilość paliwa
464d	Bieżąca liczba żyć (koniczynek)

Yankes, Warszawa

■ Zmian dokonujemy w pliku Sx.LBA

Offset	Znaczenie	Wpisać
0107h	energia życiowa	32h
0108h	pieniądze	03E7h
010Ah	poziom magii	04h
010Bh	energia magiczna	50h
010Ch	pudełka na koniczynkę	0Ah
01ADh	ilość paliwa	
01CBh	ilość koniczynki	

Plecak: pod podane offsety należy wpisać 01h.

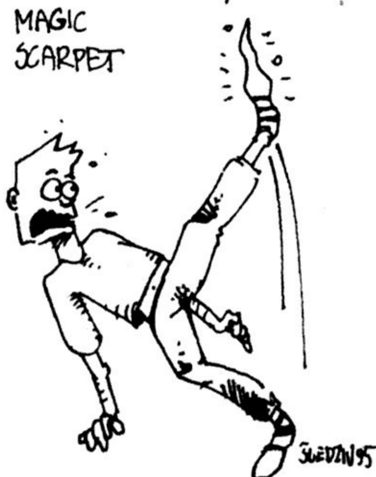
Offset	Przedmiot
05h	holomapa
06h	magiczna kula
07h	maczeta
08h	róg
09h	magiczna szata
0Ah	księga BU
0Bh	talizman
0Ch	buteleczka z magiczną wodą
0Dh	czerwona karta magnetyczna
0Eh	niebieska karta
0Fh	karta ID (prawdziwa)
10h	karta ID (fałszywa)
11h	latający tornister
12h	snowboard
13h	mecha-pingwin
14h	kanister z benzyną
15h	flaga piracka
16h	flet
17h	gitara
18h	suszarka
19h	klucz
1Ah	butelka z syropem
1Bh	pusta butelka
1Ch	bilet
1Dh	tabliczka do drzwi
1Eh	dzbanek do kawy
1Fh	list
20h	liść koniczynki

Łukasz Augustyński, Oleśnica

MAGIC CARPET

■ Zmieniamy plik CARPET*.GAM. Pod podane offsety należy wpisać 01h.

Offset	Znaczenie
104d	Ognista kula
105d	Serduszko
106d	Turbo do przodu
107d	Przywłaszczenie mana



108d Tarcza
109d Oko
110d Wąwóz
111d Burza ognia
112d Wulkan
113d Krater
114d Teleport
115d Smycz
116d Niewidzialność
117d Ręka
118d Dywan
119d Piorun
120d Zamek
121d Trupy
122d Burza piorunów
123d Magneş mana
124d Ogień
125d Turbo do tyłu
126d Wybuch
127d Miotacz ognia

Piotr Surowy, Wrocław

MASTER OF ORION

■ Zmian należy dokonać w pliku SAVEx.GAM. Przesunięcie należy liczyć względem początku nazwy planety.

Offset Znaczenie
13d x-owa współrzędna planety (2 bajty)
15d y-owa współrzędna planety (2 bajty)

Uwaga! Rozmiary galaktyk są następujące: mała – 205x175; średnia – 270x240; duża 320x270; olbrzymia – 380x330.

33d typ planety
00h – planeta jest niewidzialna, ale produkuje!!!
01h – RADIATED
02h – TOXIC
03h – INFERNO
04h – DEAD
05h – TUNDRA
06h – BARREN
07h – MINIMAL
08h – DESERT
09h – STEPPE
0Ah – ARID
0Bh – OCEAN
0Ch – JUNGLE
0Dh – TERRAN
0Eh – GAIA!!!
37d kolor powierzchni planety
41d bonusy
00h – ULTRA POOR
01h – POOR
02h – normalna
03h – ARTIFACTS
04h – RICH
05h – ULTRA RICH
06h – ORION
07h – HOSTILE
09h – FERTILE
105d SHIELD wokół planety (maksymalnie 1Eh)

Marcin Świątkiewicz, Opole



MASTER OF MAGIC

■ SG tej gry ma stałą długość, co stanowi chlubny wyjątek wśród programów, które ukazały się ostatnio. Zmian dokonujemy w pliku SAVEx.GAM. Złoto jest zapisane pod offsetem 0D3Eh (2 bajty), a mana pod offsetem 0C44h (2 bajty). Dane każdego miasta zajmują 114 bajtów, poniżej te najważniejsze (przesunięcie liczone względem pierwszej litery nazwy miasta).

Znaczenie	Przesunięcie
Nazwa miasta	0d
Rasa mieszkańców	14d
	00h – Barbarian
	01h – Beastmen
	02h – Dark Elf
	03h – Draconian
	04h – Dwarven
	05h – Gnoll
	06h – Halfling
	07h – High Elf
	08h – High Men
	09h – Klackon
	0Ah – Lizardman
	0Bh – Nomad
	0Ch – Orc
	0Dh – Troll





Ludność:	
Liczba tysięcy	20d (1 bajt)
Liczba dziesiątek	24d (1 bajt)
Budynki:	
Barracks	34d
Armory	35d
Fighters Guild	36d
Armorers Guild	37d
War College	38d
Smithy	39d
Stable	40d
Animists Guild	41d
Fantastic Stable	42d
Ship Wrights Guild	43d
Ship Yard	44d
Miritime Guild	45d
Sawmill	46d
Library	47d
Sages Guild	48d
Oracle	49d
Alchemists Guild	50d
University	51d
Wizards Guild	52d
Shrine	53d
Temple	54d
Parthenon	55d
Cathedral	56d
Marketplace	57d
Bank	58d
Merchants Guild	59d
Granary	60d
Farmers Market	61d
Foresters Guild	62d
Builders Guild	63d
Mechanicians Guild	64d
Miners Guild	65d
City Walls	66d
Enchantments:	
Wall Of Fire	67d
Chaos Rift	68d
Dark Rituals	69d
Evil Presence	70d
Cursed Lands	71d
Pestilence	72d
Cloud Of Shadow	73d
Famine	74d
Flying	75d
Nature Ward	76d
Sorcery Ward	77d
Chaos Ward	78d
Life Ward	79d
Death Ward	80d
Nature's Eye	81d
Earth Gate	82d
Stream Of Life	83d
Gaia's Blessing	84d
Inspirations	85d
Prosperity	86d
Astral Gate	87d
Heavenly Light	88d
Consecration	89d
Wall Of Darkness	90d
Altar Of Battle	91d
Nightshade	92d





Uwaga! Przy wpisywaniu liczby ludności nie można przekroczyć maksymalnego rozmiaru miasta (patrz opcja Surveyor). Aby wyczarować budynek należy pod podane przesunięcie wpisać 01h. Trzeba jednak uważać – jeśli dana rasa nie może stawiać tego typu budowli, mogą pojawić się różne efekty uboczne. Żeby na miasto działało wybrane Enchantment, należy pod podane przesunięcia wpisać wartość z zakresu 01h – FFh oznaczającą moc czaru.

Andriej Buzow, Warszawa

MENZOBERRANZAN

■ Grzebiemy w pliku SAVE.DAT w katalogu SAVExx. Wszystkie wartości oprócz H.P. zajmują po 2 bajty.

Offset	Znaczenie
Postać nr 1	
2F89h	H.P. (4 bajty)
2F8Dh	Level (pierwszej profesji)
2F8Fh	Level (drugiej profesji)
2F91h	Level (trzeciej profesji)
2F9Fh	STR
2FA1h	DEX
2FA3h	CON
2FA5h	INT
2FA7h	WIS
2FA9h	CHA
2FABh-2FC8h	Zawartość plecaka (po 2 bajty na przedmiot)
2FC9h	Lewa ręka

2FCBh	Prawa ręka
2FCDh	Klatka piersiowa
2FCFh	Głowa
Postać nr 2	
33A5h	H.P. (4 bajty)
33A9h	Level (pierwszej profesji)
33ABh	Level (drugiej profesji)
33ADh	Level (trzeciej profesji)
33BBh	STR
33BDh	DEX
33BFh	CON
33C1h	INT
33C3h	WIS
33C5h	CHA
33C7h-33E4h	Zawartość plecaka (po 2 bajty na przedmiot)
33E5h	Lewa ręka
33E7h	Prawa ręka
33E9h	Klatka piersiowa
33EBh	Głowa
Postać nr 3	
37C1h	H.P. (4 bajty)
37C5h	Level (pierwszej profesji)
37C7h	Level (drugiej profesji)
37C9h	Level (trzeciej profesji)
37D7h	STR
37D9h	DEX



37DBh	CON
37DDh	INT
37DFh	WIS
37E1h	CHA
37E3h-3800h	Zawartość plecaka (po 2 bajty na przedmiot)
3801h	Lewa ręka
3803h	Prawa ręka
3805h	Klatka piersiowa
3807h	Głowa
Postać nr 4	
3BDDh	H.P. (4 bajty)
3BE1h	Level (pierwszej profesji)
3BE3h	Level (drugiej profesji)
3BE5h	Level (trzeciej profesji)
3BF3h	STR
3BF5h	DEX
3BF7h	CON
3BF9h	INT
3BFBh	WIS
3BFDh	CHA
3BFFh-3C1Ch	Zawartość plecaka (po 2 bajty na przedmiot)
3C1Dh	Lewa ręka
3C1Fh	Prawa ręka
3C21h	Klatka piersiowa
3C23h	Głowa

W offsety rąk najlepiej wpisać 0016h i 001Eh, klatki 015Dh, a głowy 00A3h. W offsety leveli – 000Fh, H.P. 00FF00FFh, a STR, ..., CHA – 0064h

MERLIN & ZIG, Warszawa

METAL MUTANT

■ Modyfikujemy plik SOS.FIC. W offsecie 0Fh zapisany jest numer planszy, np. 7Eh – pojedynek z ARODA 7. Poza tym pod poniższe offsety należy wpisać 00h.

Offset	Znaczenie
81h	Axe (Cyborg)
82h	Rope (Cyborg)
83h	Torpedo (Tank)
84h	Radar (Tank)
85h	Cyberstix (Dino)
86h	Globos (Dino)
87h-88h	"Kara" za złe odpowiedzi
8Ah	Hipnotic Eyes (Dino)
8Bh	Wybuch (Cyborg)

Dulbebo, Brzezie

PANZER GENERAL

■ Zmian dokonujemy w pliku GAME.SVx. Licząc przesunięcie od pierwszej litery nazwy otrzymujemy:

Offset	Znaczenie
0d	Nazwa
21d	typ jednostki (2 bajty)
23d	środek transportu
27d	x-owa współrzędna hexa (2 bajty)
29d	y-owa współrzędna hexa (2 bajty)
31d	siła jednostki
35d	zapas paliwa
36d	ilość amunicji
37d	poziom okopania
39d,40d	doświadczenie (starszy bajt jest mnożony przez 100, a następnie oba bajty są sumowane)
41d	zasięg ruchu jednostki (w Movment Cost)
42d	flaga ruchu (00h-jednostka może się poruszać, 01h-nie może)
46d	Kills (2 bajty)
48d	Suppresion

Ze względu na zmienną długość SG nie ma stałego offsetu dla punktów PRESTIGE, ale istnieje prosty sposób na znalezienie go. Pierwsza metoda to przeliczenie liczby punktów na system heksadecymalny i odnalezienie go w pliku. Niestety najczęściej otrzymujemy klikanaście pozycji i trzeba sprawdzić wszystkie. Druga metoda jest dłuższa, ale skuteczniejsza. Wystarczy wczytać SG, uzupełnić stan jakiejś jednostki i nagrać SG. Następnie porównujesz oba SG – jedyne różnice wystąpią w danych tej jednostki oraz w zapisie punktów PRESTIGE (2 bajty). Lista jednostek (wraz z transportowymi):

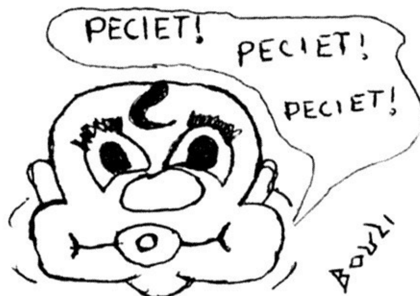
0001h	BF 109e
0002h	BF 109f
0003h	BF 109g
0004h	BF 109k
0005h	FW 190a
0006h	FW 190d9
0007h	ME 262A1
0008h	ME 163B/Komet
0009h	HE 219
000Ah	HE 162
000Bh	DO 335
000Ch	BF 110c
000Dh	BF 110d
000Eh	BF 110e
000Fh	BF 110g
0010h	ME 210c
0011h	ME 410a
0012h	FW 190g
0013h	FW 190f
0014h	JU 87B
0015h	JU 87R
0016h	JU 87D
0017h	JU 188a
0018h	DO 17z
0019h	HE 111H2
001Ah	JU 88A
001Bh	DO 217e
001Ch	HE 177a
001Dh	JU 52g5e
001Eh	ME 323d
001Fh	Pz IA
0020h	Pz IB
0021h	Pz IIA
0022h	Pz IID
0023h	Pz IIF
0024h	8.8. FK18 ATG
0025h	Lynx
0026h	Pz 35(t)
0027h	Pz 38(t)A
0028h	Pz 38(t)F
0029h	Pz 38(t)G
002Ah	SdKfz 7/1
002Bh	Pz IIIE
002Ch	Pz IIIG
002Dh	Pz IIIH
002Eh	Pz IIIJ
002Fh	Pz IIIN
0030h	Pioniere Inf
0031h	Pz IVD
0032h	Pz IVG
0033h	Pz IVH
0034h	Pz IVJ
0035h	Panther D
0036h	Panther A
0037h	Panther G
0038h	Tiger I
0039h	Tiger II
003Ah	StuG IIIb
003Bh	StuG IIIF
003Ch	StuG IIIF/8
003Dh	StuG IIIG
003Eh	Stuh 42
003Fh	Hetzer
0040h	Jadgpanzer
0041h	Jp Elefant
0042h	StuG IV
0043h	Jadgpz IV/48
0044h	Jadgpz IV/70
0045h	JadgPanther
0046h	JadgTiger
0047h	PzJager IB
0048h	Marder II
0049h	Marder IIIH
004Ah	Marder IIIM
004Bh	Nashorn
004Ch	sIG IB
004Dh	sIG II
004Eh	sIG 38(t)M
004Fh	Wespe
0050h	Hummel
0051h	FlaKPz 38(t)
0052h	37 FlaKPz IV
0053h	Wirbelwind
0054h	Ostwind I
0055h	SdKfz 10/4
0056h	Opel 6700
0057h	SPW 250/1
0058h	SPW 251/1
0059h	PSW 222/4r
005Ah	PSW 231/6r
005Bh	PSW 233/8r
005Ch	PSW 234/1-8r
005Dh	3.7 PaK35/36
005Eh	5 PaK38
005Fh	7.5 PaK40
0060h	8.8 PaK43/41
0061h	Pz IVF2
0062h	7.5 leFk 16nA
0063h	10.5 leFh 18
0064h	15 sFh 18
0065h	17 K18
0066h	2 FlaK38(4)
0067h	3.7 FlaK36
0068h	8.8 FlaK18
0069h	39 Wehr Inf
006Ah	43 Wehr Inf
006Bh	40 Wehr HW
006Ch	43 Wehr HW
006Dh	40 LuftW FJ
006Eh	43 LuftW FJ
006Fh	PSW 234/2-8r
0070h	PSW 232/8r
0071h	PO PZL P11c
0072h	PO PZL P24g
0073h	PO PZL P23b
0074h	PO PZL P37b
0075h	PO TK3
0076h	PO 7TP
0077h	PO Infantry
0078h	PO Cavalry
0079h	AF 75mm Gun
007Ah	GB Inf 43
007Bh	GB HW Inf 43
007Ch	AF 37mm ATG
007Dh	AF Truck
007Eh	FR Potez 63
007Fh	FR CHk 75A-1
0080h	FR Ms 406
0081h	FR D520S
0082h	FFR M5
0083h	FFR M4A1
0084h	FR Bloch 174
0085h	FR Amiot 143
0086h	FR Ch Lr H35
0087h	FR CL AMX R40
0088h	FR AMC 35





0089h	FR Ch D1 IG
008Ah	FR Ch S35
008Bh	FR Ch B1-bis
008Ch	FR Truck
008Dh	FR Infantry
008Eh	FR 25mm ATG
008Fh	FR 47mm ATG
0090h	FR 75mm ATG
0091h	FR 75mm Gun
0092h	FR 105mm Gun
0093h	FR 155mm Gun
0094h	FR 40mm AD
0095h	NOR F-DXXIII
0096h	NOR Infantry
0097h	NOR 75mm Gun
0098h	AD Mk I SP
0099h	AD Mk II SP
009Ah	AD Mk I Fort
009Bh	AD Mk II Fort
009Ch	LC CR42
009Dh	LC PZL P24
009Eh	LC F-DXXI
009Fh	LC Infantry
00A0h	SdKfz 6/2
00A1h	FR HFII
00A2h	GB Hur I
00A3h	GB Spit I
00A4h	GB Spit II
00A5h	GB Hur IID
00A6h	GB Spit VB
00A7h	GB Hur IV
00A8h	GB Spit IX
00A9h	GB Meteor III
00AAh	GB Spit XIV
00ABh	GB Spit XVII
00ACh	GB Blen Mk I
00ADh	GB Blen Mk IV
00AEh	GB Mosq VI
00AFh	GB Typhoon IB
00B0h	Stir Mk I
00B1h	GB Lancaster
00B2h	GB C-47
00B3h	GB Matilda I
00B4h	GB Matilda II
00B5h	GB Mk I A9
00B6h	GB Mk III A13
00B7h	GB Crdr I
00B8h	GB Crdr II
00B9h	GB Crdr III
00BAh	GB Crom IV
00BBh	GB Crom VII
00BCh	GB Crom VI
00BDh	GB Grant
00BEh	GB Chal A30
00BFh	GB Comet
00C0h	GB M3 Stuart
00C1h	GB Sherman
00C2h	GB Sh Firefly
00C3h	GB M5 Stuart
00C4h	GB Church III
00C5h	GB Church IV
00C6h	GB Church VI
00C7h	GB Church VII
00C8h	GB Achilles
00C9h	GB Archer
00CAh	GB M7 Priest
00CBh	GB Sexton
00CCh	GB 40mm SPAD
00CDh	GB AEC I
00CEh	GB AEC II
00CFh	GB Humber SC
00D0h	GB Daimler SC
00D1h	GB AEC III
00D2h	GB Ram Kg
00D3h	GB Bren Ca
00D4h	GB 3 Tn Lorry
00D5h	GB Inf 39
00D6h	GB HW Inf 39
00D7h	GB Bridge Eng
00D8h	GB Para 39
00D9h	GB 2 Pdr ATG
00DAh	GB 6 Pdr ATG
00DBh	GB 17 Pdr ATG
00DCh	GB 25 Pdr ATG
00DDh	GB 5.5" Gun
00DEh	GB 6" Gun
00DFh	GB 7.2" Gun
00E0h	GB 20mm SPAA
00E1h	GB 40mm AD
00E2h	GB 3" AD
00E3h	GB Para 43
00E4h	ST I-16
00E5h	ST YaK-1
00E6h	ST MiG-3
00E7h	ST La-3
00E8h	ST YaK-9M
00E9h	ST YaK-1M
00EAh	ST YaK-7B
00EBh	ST La-5
00ECh	ST YaK-9
00EDh	ST La-7
00EEh	ST Il-4
00EFh	ST PE-2
00F0h	ST Il-2
00F1h	ST Il-2M3
00F2h	ST Il-10
00F3h	ST PE-8
00F4h	ST SU-152 AT
00F5h	ST Z25mm SPAA
00F6h	ST BA-10
00F7h	ST BA-64
00F8h	ST BT-5
00F9h	ST BT-7
00FAh	ST T-28M1
00FBh	ST T-34/40
00FCh	ST T-34/41
00FDh	ST T-34/43
00FEh	ST T-34/85
00FFh	ST T-70
0100h	ST T-60
0101h	ST T-40
0102h	ST SU-85
0103h	ST SU-122
0104h	ST SU-152
0105h	ST KV-1/39
0106h	ST KV-1/41
0107h	ST KV-1/42
0108h	ST KV 2
0109h	ST KV 85
010Ah	ST IS-2
010Bh	ST SU-100
010Ch	ST ISU-122
010Dh	ST ISU-152
010Eh	ST ISU-152 AT
010Fh	ST Para
0110h	ST Truck
0111h	ST SMG Inf
0112h	ST Infantry
0113h	ST Cavalry
0114h	ST Bridge Eng
0115h	ST 45mm ATG
0116h	ST 57mm ATG

0117h	ST 76mm ATG
0118h	ST 12.2cm Gun
0119h	ST 15.2cm Gun
011Ah	ST 7.6cm AD
011Bh	AF Carrier
011Ch	AF Battleship
011Dh	AF BtCruiser
011Eh	AF HvyCruiser
011Fh	AF LtCruiser
0120h	AF Destroyer
0121h	AF T-Boat
0122h	AF Submarine
0123h	AF Transport
0124h	Battleship Bk
0125h	Battleship Dl
0126h	Heavy Cruiser
0127h	Light Cruiser
0128h	Z-Destroyer
0129h	T-Destroyer
012Ah	U-Boat
012Bh	Transport
012Ch	S-Boat
012Dh	IT Re 2000/F1
012Eh	IT Re 2005/S
012Fh	IT Centauro
0130h	IT Ma C202/F
0131h	IT Ma C205/O
0132h	IT BA65
0133h	IT CA309
0134h	IT P108 Bi
0135h	IT SM 82
0143h	IT 47mm ATG
0144h	IT Fiat Truck
0145h	IT Infantry
0146h	IT Bersglri
0147h	IT 75mm Gun
0148h	IT 105mm Gun
0149h	IT 155mm Gun
014Ah	Bridge Eng
014Bh	AF Partisans
014Ch	Bulgarian Inf
014Dh	Hungarian Inf
014Eh	Rumanian Inf
014Fh	Greek Inf
0150h	Yugoslav Inf
0151h	US P38 Ltng
0152h	US P40 Whwk
0153h	US P51B Mustg
0154h	US P51D Mustg
0155h	US P51h Mustg
0156h	US P47B Tbolt
0157h	US P47D Tbolt
0158h	US P47N Tbolt
0159h	US B25B Mitch
015Ah	US B25h Mitch
015Bh	US B26C Mardr
015Ch	US A26 Inv
015Dh	US B17F FF
015Eh	US B17G FF
015Fh	US B24D Lib
0160h	US B29 SF
0161h	US B32 Dom



0136h	IT AB-40
0137h	IT AB-41
0138h	IT Sem L-47
0139h	IT Sem M-40
013Ah	IT Sem M-41M
013Bh	IT Sem M-42
013Ch	IT Sem M-42M
013Dh	IT L6/40
013Eh	IT M13/40
013Fh	IT M14/41
0140h	IT M15/42
0141h	IT 75mm SPAD
0142h	IT 90mm Breda
0162h	US C47
0163h	US M2 Halftrk
0164h	US M2A4
0165h	US M3 GMC
0166h	US M3
0167h	US M4
0168h	US M4A1
0169h	US M5
016Ah	US M4A3
016Bh	US M4A3 (105)
016Ch	US M4A3E2
016Dh	US M4A3E2 (76)
016Eh	US M4A1 (76)W
016Fh	US M4A3 (76)W
0170h	US M7
0171h	US M8 HMC
0172h	US GM Truck
0173h	US M10
0174h	US M12 GMC
0175h	US M15A1 MGMC
0176h	US M16 MGMC
0177h	US M18
0178h	US M24
0179h	US M26
017Ah	US M36
017Bh	US Inf 41
017Ch	US Inf 43
017Dh	US Inf HW 41
017Eh	US Inf HW 43
017Fh	US Para 41
0180h	US Para 43
0181h	US Rangers 43
0182h	US Eng 41
0183h	US Eng 43
0184h	US Bridge Eng
0185h	US 37mm ATG
0186h	US 57mm ATG
0187h	US 3" ATG
0188h	US 75mm Gun
0189h	US 105mm Gun
018Ah	US 155mm Gun
018Bh	US 8" Gun
018Ch	US 40mm AD
018Dh	US 3" AD
018Eh	US 90mm AD
018Fh	US M8 Ghd LAC
0190h	US M20 LAC
0191h	FFR Infantry
0192h	FFR Mtn Inf
0193h	FFR 75mm Gun
0194h	FFR 105mm Gun
0195h	FFR 57mm ATG
0196h	FFR M2 Hftrk
0197h	FFR GM Truck
0198h	FFR M8 LAC
0199h	FFR M20 LAC
019Ah	FPO M5 Stuart
019Bh	FPO Sherman
019Ch	FPO M8 LAC
019Dh	FPO Bren Ca
019Eh	FPO Truck
019Fh	FPO Infantry
01A0h	FPO Para
01A1h	FPO 6 Pdr ATG
01A2h	FPO 25 Pdr
01A3h	FPO 6" Gun
01A4h	Strongpoint
01A5h	Fort
01A6h	Nebelwerfer
01A7h	Katyusha BM13
01A8h	Katyusha BM31

PIRATES

■ Zmian dokonujemy w pliku PIRATESx.SAV

Offset	Znaczenie
392d	Liczba statków (max. 8)
238d-240d	Stan własnego konta
242d-244d	Liczba akrów ziemi
246d-247d	Ilość złota u kupca (w mieście, w którym jesteś)
111d	Tytuły hiszpańskie
	00h – Letter of marque
	01h – Ensign
	02h – Captain
	03h – Major
	04h – Colonel
	05h – Admiral
	06h – Baron
	07h – Count
	08h – Markiz
	09h – Duke
112d	Tytuły angielskie
113d	Tytuły francuskie
114d	Tytuły holenderskie
118d	Stan cywilny
	00h – Kawaler
	01h – Żonaty
416d-423d	Stan i rodzaj statku

Za stan statku odpowiadają cztery starsze bity (0h – sprawny, 1h – zniszczone żagle, 2h – zniszczony maszt, 3h – przeciek kadłuba). Cztery młodsze bity określają typ statku (0h – pinnace, 1h – sloop, 2h – barka, 3h – cargo fluyt, 4h – merchmant, 5h – fast galleon lub frigate (od 1660 r.), 6h – war galleon, 7h – galleon). Na przykład wpisanie pod offset 416d wartości 17h zastąpi pierwszy statek galeonem ze zniszczonymi żaglami.

Poza tym offsety 578d, 580d, 582d, 586d i pobliskie odpowiadają za mapę skarbów.

Jurek,Szczecin

■ Należy nagrać stan gry na pierwszej pozycji. Zmieniamy plik DISKS.

Offset	Znaczenie
5907d	liczebność załogi (2 bajty)
5909d	armaty
5911d	złoto (2 bajty)
5913d	jedzenie (w tonach)
5914d	goods
5915d	cukier
5919d	liczba statków
5920d-5927d	typy statków
	00h – pinnace
	01h – sloop
	02h – barka
	03h – cargo fluyt
	04h – merchantman
	05h – fregata
	06h – galeon wojenny
	07h – galeon

Maciej Górnicki, Wołomin

QUARANTINE

■ Zmiany w pliku SAVEx.GAM. Pod offsety 45d, 53d, 61d, 77d trzeba wstukać 01h, co da następujące bronie: PUNISHER, FIRE BELCHER, REAPER BACK, BUMPER. Ponadto pod 69d należy wpisać 01h – daje JACK RACK lub 02h – WINDOWMAKER. Pod offset 85d wstukujemy 01h dla HOOD GUNS lub 02h dla HOOD GUNS 2. Pod offsety 49d, 65d wpisać FF10h, pod 57d, 73d, 81d – FF05h, a pod 89d F703h – co daje pełne magazynki. Ponadto wstukanie pod offset 109d – 01h, a pod 113d – FF05h daje maksymalny ARMOUR, a pod 101d – 01h, 105d – 63h maksimum BATERIE. Na koniec po 121d wpisujemy 03h co zwiększa BOOST-INTRO.

Tomasz Goraziński, Warszawa



■ Zmieniamy plik SAVEx.GAM.

Offset	Znaczenie
43d	Energia (wpisać 7777h)
45d	01h – Punisher
	02h – Mr. Mulch
	03h – Banshee
	04h – Shocker
53d	01h – Fire Belcher
	02h – Charbroiler
	03h – Can Man
	04h – Fission Boy
61d	01h – Reaper Back
	02h – Hiden'Shriek
	03h – Obliterater
	04h – Snakebite
69d	01h – Windowmaker
	02h – Devastater
	03h – Backjack
77d	01h – Trasher
	02h – Backstabber
85d	01h – HG .22 Cal
	02h – HG + UZI .33 Cal
101d	Ilość baterii (max. 3)
109d	Typ pancerza
	01h – Steel
	02h – Titanium
	03h – Plastisteel
6551d	Pieniądze (wpisujemy 7777h)

Czarnecki Adam, Rumia

REUNION

■ W SG odnajdujemy ciąg NAZWA_PLANETY_FORCES. Poniższe poprawki umożliwiają stworzenie potężnych sił obronnych na każdej planecie. Przesunięcie jest liczone względem pierwszej litery ciągu.

Offset	Znaczenie
27d	Liczba HUNTER'ów (2 bajty)
29d	Liczba Laserów przenoszonych przez HUNTERY (2 b.)
31d	Liczba Twin Laser Gun (2 bajty)
37d	Liczba FIGHTER'ów (2 bajty)
41d	Liczba Twin Laser Gun (2 bajty)
43d	Liczba Missile (2 bajty)
47d	Liczba DESTROYER'ów (2 bajty)
51d	Liczba Twin Laser Gun (2 bajty)
53d	Liczba Missile (2 bajty)
55d	Liczba Plasma Gun (2 bajty)
57d	Liczba CRUISER'ów (2 bajty)
63d	Liczba Missile (2 bajty)
65d	Liczba Plasma Gun (2 bajty)
67d	Liczba TROOPER'ów (2 bajty)
69d	Liczba Laserów (2 bajty)
77d	Liczba TANK'ów (2 bajty)
79d	Liczba Laserów (2 bajty)
81d	Liczba Twin Laser Gun (2 bajty)
87d	Liczba AIRCRAFT'ów (2 bajty)
91d	Liczba Twin Laser Gun (2 bajty)
93d	Liczba Missile (2 bajty)
97d	Liczba MISSILE TANK'ów (2 bajty)
103d	Liczba Missile (2 bajty)

Uwaga! Należy pamiętać aby ilość broni odpowiadała możliwościom pojazdu, np.: Hunter może mieć 2 lasery, więc jeśli wpisujesz na skład 1000 Hunterów, to pod liczbę laserów musisz wpisać 2000!!!

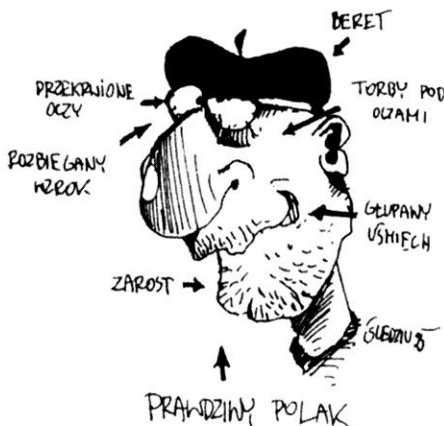
Wojciech Maciejewski, Sopot



SABRE TEAM

■ Zmian dokonujemy w pliku WEAPSAS.SVx. Pod podane niżej offsety należy wpisać FFh, co daje 255 przedmiotów każdego typu.

Offset	Przedmiot
02h	MP5A3
06h	MP53D
0Ah	MP5K
0Eh	Accuracy International PM
12h	Self-Loading Rifle (SLR)
16h	M16A2
1Ah	L2A3 Stearling
1Eh	SA-80
22h	L7A2
26h	G3
2Ah	9mm, 30 Round magazine
2Eh	9mm, 34 Round magazine
32h	7.62mm, 10 Round magazine
36h	7.72mm, 20 Round magazine
3Ah	5.56mm, 30 Round magazine
3Eh	50 bullet 7.62mm belt-feed
42h	Stun grenade
46h	CS gas canister
4Ah	S10 Respirator
4Eh	Billet-proof jacket
52h	Medical Kit



Ponadto zmiany w pliku SAVEPEOP.SVx znacznie udoskonalą naszych żołnierzy.

Offset	Wpisać	Offset	Wpisać
2Ch	C4h	2Dh	63h
30h	C5h	36h	63h
38h	C7h	1C1h	64h
1C3h	63h	1C5h	64h
1CBh	63h	1CDh	64h
358h	BFh	35Ah	63h
35Ch	B8h	362h	63h
364h	BAh	4DAh	63h
4DCh	18h	4DEh	63h
4E4h	1Ah	4E6h	63h
696h	63h	698h	6Fh
69Ah	63h	6A0h	69h
6A2h	63h	82Dh	66h
82Fh	63h	831h	66h
837h	63h	839h	66h
9D6h	63h	9D8h	5Fh
9DAh	63h	9E0h	59h
9E2h	63h	B77h	63h
B79h	67h	B7Bh	63h
B81h	67h	B83h	63h

SILVERBALL

■ Modyfikujemy plik HISCORE.PIN.
Stół FANTASY:
Miejsce I: imię – offsety 00d-02d, punkty 04d-07d
Miejsce II: imię – offsety 08d-10d, punkty 12d-15d
Miejsce III: imię – offsety 16d-18d, punkty 20d-23d
Stół BLOOD:
Miejsce I: imię – offsety 120d-122d, punkty 124d-127d
Miejsce II: imię – offsety 128d-130d, punkty 132d-135d
Miejsce III: imię – offsety 136d-138d, punkty 140d-143d
Stół SNOOKER CHAMP:
Miejsce I: imię – offsety 200d-202d, punkty 204d-207d
Miejsce II: imię – offsety 208d-210d, punkty 212d-215d
Miejsce III: imię – offsety 216d-218d, punkty 220d-223d
Stół ODYSSEY:
Miejsce I: imię – offsety 240d-242d, punkty 244d-247d
Miejsce II: imię – offsety 258d-250d, punkty 252d-255d
Miejsce III: imię – offsety 256d-258d, punkty 260d-263d

STRIP POKER PROFESSIONAL

■ Zmieniamy plik SAVEGAME.DAT. W liniach za imionami przeciwniczek zapisany jest stan ich gotówki oraz garderoby. Pierwszą i drugą liczbę zamieniamy na 01d – teraz wystarczy jedna wygrana!

Andriej Buzow

SYNDICATE

■ Zmian należy dokonywać w pliku xx.GAM, w katalogu SAVE.

Offset	Wpisać
Stan zegara	18h,19h według uznania
Kod agenta nr 1	138h 00h
Uzbrojenie agenta nr 1	139h–158h patrz niżej
Kod agenta nr 2	160h 01h
Uzbrojenie agenta nr 2	161h do 186h patrz niżej

Uwaga! Można mieć co najwyżej 18 agentów, a kod broni jest zapisywany w dwóch bajtach, więc odpowiednie wartości dla agenta nr 1 wpisujemy pod offsety 139h,13Bh,itd.





Kod broni	Rodzaj	Nazwa broni
01h	Miscellaneous	Persuadertron
02h	Light	Pistol
03h	Heavy	Gauss Gun
04h	Light	Shotgun
05h	Automatic	Uzi
06h	Automatic	Mini Gun
07h	Heavy	Laser
08h	Assault	Flamer
09h	Assault	Long Range
0Ah	Equipment	Scanner
0Bh	Equipment	Medikit
0Ch	Assault	Time Bomb
0Dh	Miscellaneous	Access Card
0Eh	Miscellaneous	Energy Shield

CreatorS, Warszawa

TERMINATOR RAMPAGE

■ Zmian dokonujemy w pliku x.SAV.

Znaczenie	Offset	Wpisać
Życie	40d	FFh
Ammo	74d	7FFFh
Shel	76d	7FFFh
Scat	78d	7FFFh
Conc	80d	7FFFh
Hiex	82d	7FFFh
Punkty	35d	FFFFFFFFh

Raven, Warszawa

TIE FIGHTER

■ Nagrania pilotów są w pliku imię_pilota.TFR. Ranga zapisana jest w drugim bajcie:

00h – FLT. Cadet
01h – FLT. Oficer
02h – Lieutenant
03h – Capitan

04h – Commander

05h – General

Punkty są zapisane w bajtach 4–7, a punkty Skill w bajtach 8–9. Dane do Historic Missions są zapisane pod następującymi offsetami:

	T/F	T/I	T/B	T/A	GUN	T/D
Misja 1	520	528	536	544	552	560
Misja 2	521	529	537	545	553	561
Misja 3	522	530	538	546	554	562
Misja 4	523	531	539	547	555	563

Skróty mają następujące znaczenie:

T/F – Tie Fighter
T/I – Tie Interceptor
T/B – Tie Bomber
T/A – Tie Advanced
GUN – Assault Gunboat
T/D – Tie Defender



Pod powyższe offsety należy wpisać 01h – wszystkie misje zostaną uznane za skończone. Punkty za Historic Missions są pod offsetami:

	T/F	T/I	T/B	T/A	GUN	T/D
Misja 1	136	172	200	232	264	296
Misja 2	140	176	204	236	268	300
Misja 3	144	180	208	240	272	304
Misja 4	148	184	212	244	276	308

Liczba misji zakończonych w każdej bitwie:

Bitwa	Offset	Dopuszczalne wartości	Stan bitwy
1	637	00h–06h	617
2	638	00h–05h	618
3	639	00h–06h	619
4	640	00h–05h	620
5	641	00h–05h	621
6	642	00h–04h	622
7	643	00h–05h	623

Bajt oznaczający stan bitwy może przyjmować następujące wartości: 00h – inactivated, 01h – activated, 02h – incompleted, 03h – completed.

Punkty za misje w poszczególnych bitwach znajdują się pod następującymi offsetami:

Bitwa	1	2	3	4	5	6	7
Misja 1	986	1018	1050	1082	1114	1146	1178
Misja 2	990	1022	1054	1086	1118	1150	1182
Misja 3	994	1026	1058	1090	1122	1154	1186
Misja 4	998	1030	1062	1094	1126	1158	1190
Misja 5	1002	1034	1066	1098	1130	1194	
Misja 6	1006	1070					

Rangi pomocników imperatora (Secret Order Of Emperor) są zapisane pod dziesiątym bajtem:

00h – nic
01h – First Initiate
02h – Second Circle
03h – Third Circle
04h – Fourth Circle
05h – Inner Circle
06h – Emperors' HAND

Liczba skończonych plansz w treningach (wpisać 05h) oraz liczba punktów jest pod offsetami:

	Plansze	Punkty
T/F	90	42
T/I	91	46
T/B	92	50
T/A	93	54
GUN	94	58
T/D	95	62

Dane statystyczne pilota są pod offsetami:

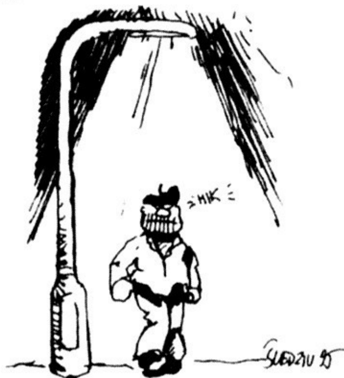
Lasery wystrzelone	– 1908
Lasery trafione	– 1912
Pociski wystrzelone	– 1920
Pociski trafione	– 1922
Zabitych	– 1626
Złapanych	– 1628
Straconych	– 1926

Liczba zdobytych statków znajduje się pod offsetami:

X-Wing	– 1632
Y-Wing	– 1634
A-Wing	– 1636
B-Wing	– 1638
Tie Fighter	– 1640
Tie Interceptor	– 1642
Tie Bomber	– 1644
Tie Advanced	– 1646
Tie Defender	– 1648
Z-95 Headhunter	– 1658
Assault Gunboat	– 1662
Tyderian Shuttle	– 1664
Escort Shuttle	– 1666
Transport	– 1672
Assault Transport	– 1674
Tug	– 1678
Container A	– 1682



PAMIĘTAJMY O TYCH, CO ZGINĘLI...



JAN B. WRACA DO DOMU Z WIECZORNEJ LIBACJI (ŻONA JANA B. MYŚLI, ŻE BYŁ NA KURSIE KOMPUTEROWYM)

Container B	– 1684
Container C	– 1686
Container D	– 1688
Heavy Lifter	– 1690
Bulk Barge	– 1692
Freighter	– 1694
Cargo Ferry	– 1696
Modular Conveyor	– 1698
Conveyor Transport	– 1700
Corellian Transport	– 1706
Millenium	– 1708
Corvette	– 1710
Modified Corvette	– 1712
Nebulion–B Frigate	– 1714
Modified Frigate	– 1716
Star Galleon	– 1718
Carrack Cruiser	– 1720
Strike Cruiser	– 1722
Escort Cruiser	– 1724
Dreadnaught	– 1726
Calamari Cruiser	– 1728
Light Calamari Cruiser	– 1730
Interdictor	– 1732
Victory Class Star Destroyer	– 1734
Star Destroyer	– 1736
Super Destroyer	– 1738
Container E	– 1740

Wszystkie offsety podane są dziesiętnie.

PlusPlus, Opole

■ Zmian dokonujemy w pliku imię_pilota.TSF.

Offset	Dane
01	Status
	00h – Normal
	01h – Captured
	02h – Killed
03	Poziom trudności
	00h – Easy
	01h – Medium
	02h – Hard
90–95	Medale: zmienić 02h na 04h

Adam Czarnecki, Rumia

UFO ENEMY UNKNOWN

■ Modyfikujemy plik PROJECT.DAT w katalogu GAME_x. W podane offsety należy wpisać FFFFh, co rozpocznie badania naukowe nad danym problemem. Kolumna LN zawiera offsety, w które należy wpisać liczbę uczonych zajmujących się tymi badaniami.

Offset	Znaczenie	Liczba Naukowców
00d	Laser Weapons	192d
02d	Motion Scanner	193d
04d	Medi-Kit	194d
06d	Psi Amp	195d
08d	Heavy Plasma	196d
10d	Heavy Plasma Clip	197d
12d	Plasma Rifle	198d
14d	Plasma Rifle Clip	199d
16d	Plasma Pistol	200d
18d	Plasma Pistol Clip	201d
20d	Blaster Launcher	202d
22d	Blaster Bomb	203d
24d	Small Launcher	204d
26d	Stun Bomb	205d
28d	Alien Grenade	206d
30d	Elerium 115	207d
32d	Mind Probe	208d
34d	Ufo Power Source	209d
36d	Ufo Navigation	210d
38d	Ufo Construction	211d
40d	Alien Food	212d
42d	Alien Reproduction	213d
44d	Alien Entertainment	214d
46d	Alien Surgery	215d
48d	Examination Room	216d

CO CIĘ CZEKA GDY GRASZ W MORTALA ZBYT DŁUGO





50d	Alien Alloys	217d
52d	New Fighter Craft (Firestorm)	218d
54d	New Fighter-Transporter (Lightning)	219d
56d	Ultimate Craft (Aveneger)	220d
58d	Laser Pistol	221d
60d	Laser Rifle	222d
62d	Heavy Laser	223d
64d	Laser Cannon	224d
66d	Plasma Cannon	225d
68d	Fusion Missile	226d
70d	Laser Defence	227d
72d	Plasma Defence	228d
74d	Fusion Defence	229d
76d	Grav Shield	230d
78d	Mind Shield	231d
80d	Psi Lab	232d
82d	Hyper Wave Decoder	233d
90d	Sectoid Corpse	237d
92d	Snakeman Corpse	238d
94d	Ethereal Corpse	239d
96d	Muton Corpse	240d
98d	Floater Corpse	241d
100d	Celatid Corpse	242d
102d	Silacoid Corpse	243d
104d	Chryssaild Corpse	244d
106d	Reaper Corpse	245d
108d	Sectopod Corpse	246d
110d	Cyberdisc Corpse	247d
112d	Alien Origins	248d
114d	The Martian Solution	249d
116d	Cydonia Or Bust	250d
118d	Personal Armour	251d
120d	Power Suit	252d
122d	Flying Suit	253d
124d	Sectoid Commander	254d
126d	Sectoid Leader	255d
128d	Sectoid Engineer	256d
130d	Sectoid Medic	257d
132d	Sectoid Navigator	258d
134d	Sectoid Soldier	259d
136d	Snakeman Commander	260d
138d	Snakeman Leader	261d
140d	Snakeman Engineer	262d
142d	Snakeman Medic	263d
144d	Snakeman Navigator	264d
146d	Snakeman Soldier	265d
148d	Ethereal Commander	266d
150d	Ethereal Leader	267d
152d	Ethereal Engineer	268d
154d	Ethereal Medic	269d
156d	Ethereal Navigator	270d
158d	Ethereal Soldier	271d
160d	Muton Commander	272d
162d	Muton Leader	273d
164d	Muton Engineer	274d
166d	Muton Medic	275d
168d	Muton Navigator	276d
170d	Muton Soldier	277d
172d	Floater Commander	278d
174d	Floater Leader	279d
176d	Floater Engineer	280d
178d	Floater Medic	281d
180d	Floater Navigator	282d
182d	Floater Soldier	283d
184d	Celatid Terrorist	284d
186d	Silacoid Terrorist	285d
188d	Chryssaild Terrorist	286d
190d	Reaper Terrorist	287d

Sir Chauncey, Sosnowiec



■ W pliku ASTORE.DAT są zapisane dane obcych których złapałeś. Każda charakterystyka zajmuje 11 bajtów. Pierwszy oznacza rasę (01 – Sectoid, 02 – Snakeman, 03 – Ethereal, 04 – Muton, 05 – Floater) drugi – rangę (01 – Commander, 02 – Leader, 03 – Engineer, 04 – Medic, 05 – Navigator, 06 – Soldier), a trzeci – numer bazy, w której obcy jest przetrzymywany (00 – oznacza pierwszą bazę).

WACKY WHEELS

Poprawki wpisujemy w pliku WACKY.CFG.

Offset	Znaczenie
872h	Liczba Okrążeń
876h	Poziom Trudności
	01h – amateur
	02h – pro
	03h – champion
882h	liczba twoich punktów
87Ah	grupa wyścigów
87Eh	numer wyścigu
8C3h	liczba posiadanych jeży
957h	moc silnika
	01h – 12HP
	02h – 6HP

Janusz Mrzigod, Tychy



WARCRAFT

Zmian dokonujemy w pliku SAVEx.SAV. Pod offsety 1430d, 1442d, 1446d należy wpisać 06h, pod 1438d 64h. W offsety od 1453d do 1503d 01h, a pod 1454d, 1459d, 1464d, 1499d 02h. Od tej pory w każdej misji broni, koni i tarczy będzie pod dostatkiem, czarownicy będą mogli wzywać demony (lub żywiołaki wody) i będzie można stawiać wszystkie budowle.

Norbert Petrich, Łódź

WARLORDS 2

W pliku SAVE__.SAV należy odszukać nazwę jedenego z własnych miast. (Przesunięcie względem pierwszej litery nazwy miasta).

Offset	Znaczenie
17d	siła obrony miasta
19d-22d	typy jednostek produkowanych w mieście
23d-26d	czas produkcji każdej z jednostek
27d-30d	siła każdej z jednostek
31d-34d	liczba ruchów każdej z jednostek
35d-38d	koszt każdej z jednostek
39d	przychód z miasta

Markus Wielgus, Tarnobrzeg

WINGS OF FURY

Zmieniamy nasz ostatni SG.

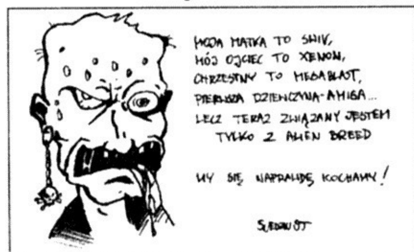
Offset	Znaczenie
00d	poziom
02d	misja
04d-06d	punkty
2582d	życia (poziom MIDSHIPMAN)
4366d	życia (ENSIGN)
5430d	życia (LT JUNIOR GRADE)
5678d	życia (COMMANDER)
5974d	życia (LT COMMANDER)
6334d	życia (LIEUTENANT)
8614d	życia (CAPITAN)

Michał Kupis, Opatów

XCOM - TERROR FROM THE DEEP

Pieniądze są zapisane w pliku LIGLOB.DAT pod offsetem 0h i zajmują cztery bajty, w które należy wpisać 6FFFFFFFh. Charakterystyki żołnierzy są zapisane w pliku SOLDIER.DAT. Dane każdego z nich zajmują 70 bajtów i mają następującą strukturę (przesunięcie względem pierwszej litery imienia):

Offset	Znaczenie
-34d	Przyrost Time Units
-30d	Przyrost Health
-29d	Przyrost Strength
-25d	Stopień
	00h – Seaman
	01h – Able Seaman
	02h – Ensign
	03h – Lieutenant
	04h – Commander
	05h – Captain
-21d	Liczba zabitych Ufoków
-19d	Czas gojenia się ran
-17d	Liczba misji
-12d	Przyrost Stamina
-10d	Przyrost Firing Accuracy
-9d	Początkowe Time Units
-8d	Początkowe Health
-7d	Początkowe Stamina
-6d	Początkowe Throwing Accuracy
-5d	Armour
	00h – None
	01h – Aqua-Plastic Armour
	02h – Ion Armour
	03h – Mag. Ion Armour



-2d	Początkowe Firing Accuracy
-1d	Początkowe Strength
0d	Imię i Nazwisko
+28d	Przyrost Throwing Accuracy
+29d	Bravery (0Ah – 10, 09h – 20, ... , 00h – 110)
+30d	M.C. Skill
+32d	M.C. Strength
+34d	Reactions

Dane o budynkach i ilości sprzętu w bazie zajmują 296 bajtów i są zapisane w pliku BASE.DAT w następujący sposób (przesunięcie względem pierwszej litery nazwy bazy):

Offset	Znaczenie
0d	Nazwa bazy
16d,17d	Ajax Launcher
18d,19d	D.U.P. Head Launcher
20d,21d	Craft Gas Cannon
22d,23d	P.W.T. Cannon
24d,25d	Gauss Cannon
26d,27d	Sonic Oscillator
28d,29d	Ajax Torpedos
30d,31d	D.U.P. Head Torpedos
32d,33d	Gas Rounds (x50)
34d,35d	P.W.T. Ammo
36d,37d	Coelacanth / G. Cannon
38d,39d	Coelacanth / Aqua Jet
40d,41d	Coelacanth / Gauss
42d,43d	Displacer / Sonic
44d,45d	Displacer / P.W.T.
46d,47d	Dart Gun
48d,49d	Dart Clip
50d,51d	Jet Harpoon
52d,53d	Harpoon Clip
54d,55d	Gas Cannon
56d,57d	GC-AP Bolts
58d,59d	GC-HE Bolts
60d,61d	GC-Phosphorous Bolts
62d,63d	Hydro-Jet Cannon
64d,65d	HJ-AP Ammo
66d,67d	HJ-HE Ammo
68d,69d	HJ-P Ammo
70d,71d	Torpedo Launcher
72d,73d	Small Torpedo
74d,75d	Large Torpedo
76d,77d	Phosphor Torpedo
78d,79d	Gauss Pistol
80d,81d	Gauss Rifle
82d,83d	Heavy Gauss
84d,85d	Magna-Blast Grenade
86d,87d	Dye Grenade
88d,89d	Particle Disturbance Grenade
90d,91d	Magna-Pack Explosive
92d,93d	Particle Distrubance Sensor
94d,95d	Medi-Kit
96d,97d	M.C. Disruptor
98d,99d	Thermal Tazer
100d,101d	Chemical-flare
102d,103d	Vibro Blade
104d,105d	Thermic Lance
106d,107d	Heavy Thermic Lance
108d-113d	????
114d,115d	Sonic Cannon
116d,117d	Cannon Power Clip
118d,119d	Sonic-Blasta Rifle
120d,121d	Blasta Power Clip
122d,123d	Sonic Pistol
124d,125d	Pistol Power Clip
126d,127d	Disruptor Pulse Launcher
128d,129d	Disruptor Ammo
130d,131d	Thermal Shok Launcher
132d,133d	Thermal Shok Bomb
134d,135d	Sonic Pulser
136d,137d	Zrbite
138d,139d	M.C. Reader





140d,141d	Gauss Pistol Clip
142d,143d	Gauss Rifle Clip
144d,145d	Heavy Gauss Clip
146d,147d	Aquatoid Corpse
148d,149d	Gill Man Corpse
150d,151d	Lobster Man Corpse
152d,153d	Tasoth Corpse
154d,155d	Calcinite Corpse
156d,157d	Deep One Corpse
158d,159d	Bio-Drone Corpse
160d,161d	Tentaculat Corpse
162d,163d	Triscene Corpse
164d,165d	Hallucinoid Corpse
166d,167d	Xarquid Corpse
168d-175d	????
176d,177d	Ion-Beam Accelerators
178d,179d	Magnetic Navigation
180d,181d	Alien Sub Construction
182d,183d	Alien Cryogenics
184d,185d	Alien Cloning
186d,187d	Alien Learning Arrays
188d,189d	Alien Implanter
190d,191d	Examination Room
192d,193d	Aqua Plastics
194d,195d	Alien Re-animation Zone
196d,197d	Plastic Aqua Armor
198d,199d	Ion Armour
200d,201d	Mag. Ion Armour
202d,203d	Solid Harpoon Bolts
204d,205d	Aqua Jet Missiles
206d,207d	P.W. Torpedo
208d,209d	Gauss Cannon Ammo
218d-253d	Typy budynków w bazie: 00h – Airlock 01h – Living Quarters 02h – Laboratory 03h – Workshop 04h – Standard Sonar 05h – Wide Array Sonar 06h – Torpedo Defences 07h – General Stores 08h – Alien Containment 09h – Gauss Defences 0Ah – Sonic Defences 0Bh – P.W.T. Defences 0Ch – Bombardment Shield 0Dh – M.C. Generator 0Eh – M.C. Lab 0Fh – Transmission Resolver 10h,11h,12,13h – Sub Pen
254d-289d	Czas budowy budynku (00h – już zbudowany)
290d	Liczba Inżynierów
291d	Liczba Naukowców

Andriej Buzow, Warszawa

■ Dane o złapanych żywcem ufokach zapisane są w pliku ASTORE.DAT. Każda charakterystyka zajmuje 12 bajtów. Pierwszy bajt oznacza rasę, a drugi specjalność. Rasy: 01h – Aquatoid, 02h – Gill Man, 03h – Lobster Man, 04h – Tasoth, 05h – Calcinite, 06h – Deep One, 07h – Bio-drone, 08h – Tentaculat, 09h – Triscene, 0Ah – Hallucinoid, 0Bh – Xarquid. Specjalności: 01h – Commander, 02h – Navigator, 03h – Medic, 04h – Technician, 05h – Squad Leader, 06h – Soldier, 07h – Terrorist.

Typ statku zapisany jest w pliku CRAFT.DAT pod offsetem 0,110,220. 00h – Triton, 01h – Hammerhead, 02h – Leviathan, 03h – Barracuda, 04h – Manta.

Marek Łaś, Tarnów

ZEPPELIN

■ Szukamy W SG nazwy pierwszego sterowca. Przesunięcie jest liczone od pierwszej litery nazwy.

Offset	Znacznie	Wpisać
-62d	Pieniądze	3B9AC9FFh
-52d	Naukowcy	FFh
-50d	Załoga doku	FFh
-48d	Pracownicy	270Fh
-28d	% Wynalazku	64h
21d	Typ zeppelina	FFh
27d	Załoga	01h
29d	Prędkość	FFh
31d	Pasażerowie	270Fh

Uwaga! Zmian w przesunięciach „do tyłu" można dokonać tylko przy pierwszym sterowcu! Pozostałe modyfikacje dotyczą każdego sterowca.

PAWELLO, Warszawa



Amiga



ATAC

■ Zmian należy dokonać w pliku SAVED_x.CAM. Pod offsety 56d, 88d, 116d, 146d, 176d, 206d, 236d, 266d należy wpisać 01h, co ożywi wszystkich martwych pilotów. Ponadto wpisanie pod offsety 296d, 304d, 312d, 320d, 328d, 336d, 344d, 352d, 360d, 368d, 376d, 384d, 392d, 400d, 408d, 416d wartości 01h odzyska wszystkie utracone śmigłowce i samoloty. Poza tym istnieje możliwość zamiany helikopterów na odrzutowce. W tym celu należy zmienić offset

354+(n-1)*8d na 73d

oraz 364+(n-1)*8d na 41d

gdzie n – numer śmigłowca. Aby odzyskać helikoptery, wystarczy przywrócić stare wartość (78d i 48d).

Maverick, Sosnowiec

BLACK CRYPT

■ Używamy FILE MASTER-a, opcja File Edit. Dane każdej postaci zapisane są na dysku GAMESAVE w zbiorach CHARACTERSA i CHARACTERSB. Niedaleko za imieniem (FILE MASTER opcja FIND):

FIGHTER	bajt 304d
CLERIC	bajt 1248d
MAGIC USER	bajt 2272d
DRUID	bajt 3476d

Pod tym offsetem powinien znajdować się ciąg:

01 00 00 00 08 08 0F 0F 0F 0F 0F.

Pierwszy bajt oznacza poziom postaci, 5 i 6 – zdolności obronne, 7 – siłę, 8 – inteligencję, 9 – mądrość,10 – zręczność,11 – kondycję. Ciąg najlepiej zmienić na poniższy:

04 00 00 00 64 FF FA FA FA FA FA.

CANNON FODDER 2

■ Zmian dokonujemy w SG przy pomocy FILE MASTERA 1.11. W nawiasie kwadratowym dane dla 14 misji.

Offset	Znaczenie
01h	numer fazy [26h]
0Dh	numer misji [0Eh]
12h-13h	liczba rekrutów
35h	liczba faz [04h]
06F6h-06F7h	liczba straconych żołnierzy
06F8h-06F9h	liczba zabitych przeciwników

SLs, Konin

■ Zmiany w SG przy pomocy SUPERPROJECT D v2.0. Można mieć 8 żołnierzy i 5 bohaterów. Pod offsetami 40h, 4Ch, 58h, 64h, 70h, 7Ch, 88h, 94h zapisana jest ranga żołnierzy. Pod offsetami 3Eh, 4Ah, 56h, 62h, 6Eh, 7Ah, 86h, 92h – imiona żołnierzy, pod offsetami 48h, 54h, 60h, 6Ch, 78h, 84h, 90h, 9Ch – punktacja żołnierzy, pod offsetami 1748d, 1754d, 1760d, 1766d, 1772d – imiona bohaterów, 1750d, 1756d, 1762d, 1768d, 1774d – punktacja bohaterów, pod offsetami 1752d, 1758d, 1764d, 1770d, 1776d - ranga bohaterów.

ALX & DUX, Gorki Wielkie

CHAMPIONS OF KRYNN

■ Poprawek dokonujemy w pliku CHRDATAx.SAV.

Cecha	Offset	Wpisać
Hit Points	100d,424d	96h
Movement	218d	64h
Stell	248d,249d	07h,D0h
Years	99d	02h
Str	16d,17d	14h,14h
Int	18d,19d	14h,14h
Wis	20d,21d	14h,14h
Dex	22d,23d	14h,14h
Con	24d,25d	14h,14h
Cha	26d,27d	14h,14h

Piotr Sejbuk, Szczecin

CENTURION

■ Modyfikujemy plik *.CSV. Dane dotyczące prowincji zaczynają się od offsetu 64d i zajmują po 32 bajty dla każdej. Kolejność jest następująca: Italia, Car-

thago, Aegyptus, Macedonia, Gaul, Parthia, Syria, Thracia, Pontus, Asia, Cilicia, Alpes, Germania, Dalmatia, Dacia, Hispania, Mauretania, Cyrenaica, Arabia, Mesopotamia, Armenia, Sicilia, Sardinia, Britannia, Narbonensis, Scythia, Sarmatia. W bajcie 1 i 2 zapisana jest ilość ludzi zdolnych do służby wojskowej, a w 18 status prowincji: 00h – niepodległa, 01h – okupowana, 02h – sprzymierzeniec Rzymu, 03h – kolonia, 04h – część Imperium. Dane dotyczące legionów zaczynają się od offsetu 980d, zajmują po 20 bajtów i mają następującą strukturę:

Bajt	Znaczenie
2d-5d	Nazwa legionu
7d,8d	Ilość piechoty (max. 1770h)
9d,10d	Ilość konnicy (max. 0258h)
11d	Numer legionu
12d	Morale legionu
13d	Położenie legionu (numer prowincji: Italia – 00h ...Sarmatia – 1Ah)
14d	Rodzaj legionu 00h – piechota 01h – konnica 02h – armia
15d	Status legionu 00h – Ready 01h – Moved 02h – Forming

Uwaga! Można mieć co najwyżej 12 legionów!

Rafał Kwaczała, Warszawa

CIVILIZATION

■ Zmian należy dokonać w pliku *.SVE. Poprawki wyczarowują dowolny pałac w ciągu jednej tury. Na początek należy wypełnić zerami bajty od offsetu 37258d do 37271d oraz 37274d do 37295d. Teraz pod offsety 37258d, 37260d, 37262d, 37264d, 37266d, 37268d, 37270d wpisać 04h a pod 37274d, 37276d, 37278d 03h. Ostatnia czynność to wybór stylu pałacu. Dla romańskiego nie robimy już nic więcej. Dla greckiego pod offsety 37282d, 37284d, 37286d, 37288d, 37290d, 37292d, 37294d wpisać 01h, a dla arabskiego pod powyższe offsety należy wpisać 02h.

Marek Killer, Piła



■ Pieniądze ukryte są pod następującymi offsetami:

Kolor	offset
Biały	314, 315
Zielony	316, 317
Niebieski	318, 319
Żółty	320, 321
Zielono–niebieski	322, 323
Różowy	324, 325
Brązowy	326, 327

W sektorach 11–17 znajdują się dane dotyczące miast. Dane o stolicy zanjdują się w sektorze 11 pod offsetami:

Współrzędne miasta (x,y)	436,437
Wielkość miasta	438
Przynależność miasta	443
Budynki	432–435

Aby mieć wszystkie budowle należy wpisać 000BFFFFh.

Dane dotyczące jednostek znajdują się w sektorach 18–20. Należy odnaleźć nazwę jednostki. 17 bajtów dalej znajdują się punkty ruchu, 21 – ataku, 23 – obrony, 25 – koszt produkcji (uwaga! wpisana tam wartość jest mnożona przez dziesięć). Przy zmianie charakterystyk jednostek należy uważać gdyż jest to broń obosieczna. Jeśli w czasie gry chcesz zmienić cywilizację, którą sterujesz, to w sektorze 1 pod offsetem 3 wpisz numer koloru tej, którą chciałbyś pograć.

Ravkill von Harkonnen, Zielona Góra

■ Do grzebania w SG używałem programu FILE MASTER. Data gry zapisana jest w CIVILxxx.SVE pod offsetem 08h i 09h. Aby otrzymać rok pne należy wpisać liczbę powstałą przez odjęcie roku od 65535. Parametry jednostek bojowych są zapisane w pliku GAME na pierwszym dysku pod offsetami:

Jednostka	Koszt	Atak	Obrona	Ruch
Diplomat	378561	378557	378559	378553
Settlers	377677	377673	377675	377669
Caravan	378595	378591	378593	378587
Militia	377711	377707	377709	377703
Phalanx	377745	377741	377743	377737
Cavalry	377881	377877	377879	377873
Legion	377779	377775	377777	377771
Musketers	377813	377809	377811	377805
Chariot	378017	378013	378015	378009
Knights	377915	377911	377913	377907
Catapult	377949	377945	377947	377941
Riflemen	377847	377843	377845	377839
Cannon	377983	377979	377981	377975
Mech.Inf.	378085	378081	378083	378077
Artilery	378119	378115	378117	378111
Armor	378051	378047	378049	378043
Trireme	378221	378217	378219	378213
Sail	378255	378251	378253	378247
Transport	378493	378489	378491	378485
Frigate	378289	378285	378287	378281
Ironclad	378323	378319	378321	378315
Sub–Marine	378425	378421	378423	378417
Cruiser	378357	378353	378355	378349
Carrier	378459	378455	378457	378451
Battleship	378391	378387	378389	378383
Fighter	378153	378149	378151	378145
Bomber	378187	378183	378185	378179
Nuclear	378527	378523	378525	378519

W tym samym pliku zawarte są koszty budowy oraz utrzymania poszczególnych budowli. Koszt utrzymania znajduje się dwa bajty za kosztem budowy.

Budowla	Koszt budowy
Palace	376283
Barracks	376313
Granary	376343
Temple	376373
Marketplace	376403
Library	376433
Courthouse	376463
City Walls	376493
Bank	376553
Aqueduct	376523
Cathedral	376583
University	376613
Mass Transit	376643
Colosseum	376673
Factory	376703
Mfg. Plant	376733
SDI Defense	376763
Recycling Cntr	376793
Powerplant	376823
SS Structural	376913
SS Component	376943
SS Module	376973
Hydroplant	376853
Nuclear Plant	376883
Pyramids	377003
Hanging Gardens	377033
Colossus	377063
Lighthose	377093
Great Library	377123
Oracle	377153
Great Wall	377183
Magellan's Exped.	377213
Michel's Angelo Chapel	377243
Copernicus Obserwatory	377273
Shaespeares Theatre	377303
I.Newton College	377333
J.S.Bach Cathedral	377363
Darwin's Voyage	377393
Hover Dam	377423
Women's Surfage	377453
Manhatan Project	377483
United Nations	377513
Apollo Program	377543
SETI Program	377573

Uwaga! Aby zmiany odniosły skutek, trzeba zacząć grę od nowa. Wszystkie offsety zostały podane dziesiętnie.

Rober Pawela, Rybnik

COLORADO

■ Zmieniamy plik o nazwie SOS.FIC (dysk z grą)
bajt 01d – energia, wpisujemy FFh
bajt 03d – proch, zmieniamy na FAh
bajty 227d-231d – INWENTARZ:

01h	strzelba
02h	siekiera
03h	nóż
04h	granat
05h	butelka energii
06h	róg z prochem
07h	beczka prochu
08h	fajka
09h	dziecko
0Ah	srebrna kula
0Bh	order za odwagę
0Ch	bryła złota
0Dh	naszyjnik
0Eh	skóra
0Fh	złoto
10h	papier

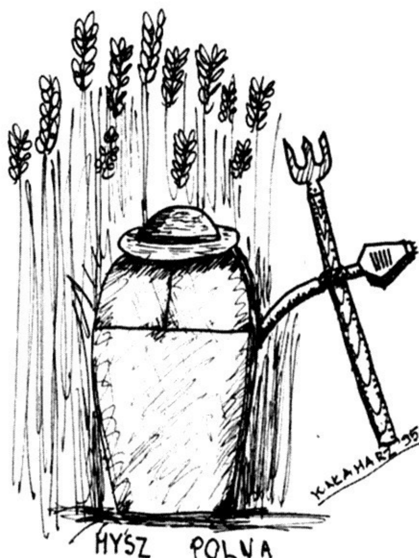
Damian Małecki, Jelcz-Laskowice

DETROIT

■ Dane w SG są ukryte pod następującymi offsetami:

Znaczenie	Offset
Pracownicy dostępni	498d (2 bajty)
Pracownicy pracujący	502d (2 bajty)
Pracownicy zatrudnieni	506d (2 bajty)
Płaca pracowników	510d (2 bajty)
Technicy dostępni	500d (2 bajty)
Technicy pracujący	504d (2 bajty)
Technicy zatrudnieni	508d (2 bajty)
Płaca techników	512d (2 bajty)
Pieniądze	528d (4 bajty)
Stan konta	536d (4 bajty)
Zadłużenie	544d (4 bajty)

Spider/Arcymag, Tychy



ELVIRA 2

■ Korzystałem z programu FILE MASTER 2.2. Zmian dokonujemy w pliku *.SAV.

offset	wpisać	
level	27119	09h
experience	27120–27121	270Fh
power points	27123	63h
hit points	27125	63h
głowa	27141	08h
ręka	27143	08h
ręka	27145	08h
korpus	27147	08h
noga	27149	08h
noga	27151	08h
weapon skill	27099	63h
strength	27101	63h
accuracy	27103	63h
kondycja	27105	63h
WP	27107	63h
PR	27109	63h
MR	27111	63h
Intellect	27113	63h

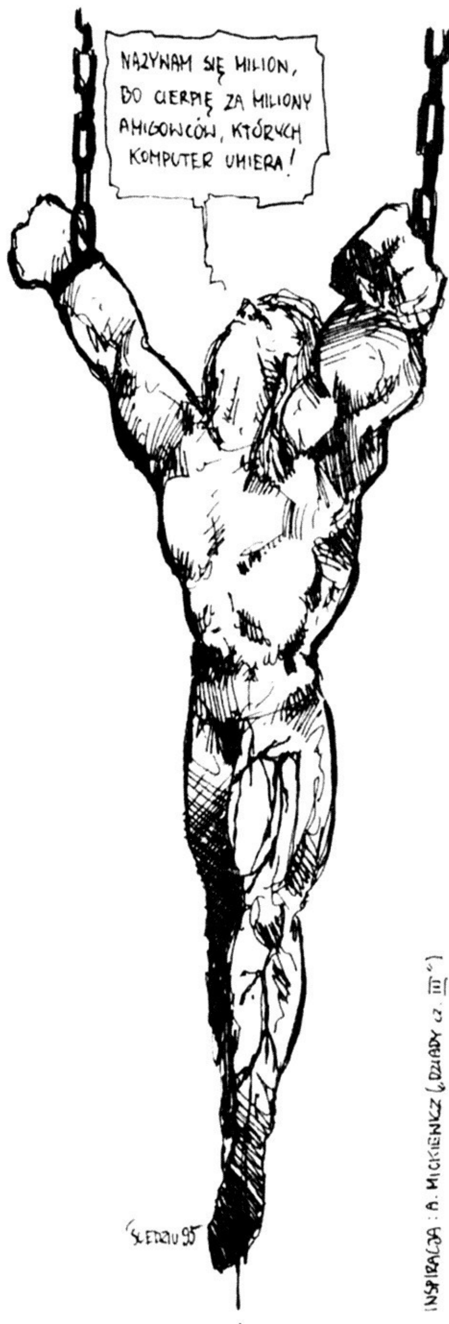
Wszystkie offsety podane są dziesiętnie.

Bartosz Wierzbowicz, Marcin Szydłowski, Wrocław

ISHAR 2

■ Po wprowadzeniu poniższych zmian do SG nasza drużyna jest nie do pokonania. Pod wszystkie offsety wpisujemy 64h z wyjątkiem Vitalite i Vitalite Max, pod które wpisujemy 0FFFh.

Offset	Znaczenie
Postać pierwsza	
996d	Vitalite
1016d	Max. Vitalite
1296d	Force
1301d	Constitution
1306d	Sagesse
1311d	Intelligence
1316d	Agilite
7546d	Armes a 1 main
7551d	Armes a 2 mains
7556d	Armes de jet
7561d	Tir
7566d	Crochetage
7571d	Premiers soins
7729d	Perception
Postać druga	
998d	Vitalite
1018d	Max. Vitalite
1297d	Force
1302d	Constitution
1307d	Sagesse
1312d	Intelligence
1317d	Agilite
7547d	Armes a 1 main
7552d	Armes a 2 mains
7557d	Armes de jet
7562d	Tir



7567d	Crochetage
7572d	Premiers soins
7730d	Perception
Postać trzecia	
1000d	Vitalite
1020d	Max. Vitalite
1298d	Force
1303d	Constitution
1308d	Sagesse
1313d	Intelligence
1318d	Agilite
7548d	Armes a 1 main
7553d	Armes a 2 mains
7558d	Armes de jet
7563d	Tir
7568d	Crochetage
7573d	Premiers soins
7731d	Perception
Postać czwarta	
1002d	Vitalite
1022d	Max. Vitalite
1299d	Force
1304d	Constitution
1309d	Sagesse
1314d	Intelligence
1319d	Agilite
7549d	Armes a 1 main
7554d	Armes a 2 mains
7559d	Armes de jet
7564d	Tir
7569d	Crochetage
7574d	Premiers soins
7732d	Perception
Postać piąta	
1004d	Vitalite
1024d	Max. Vitalite
1300d	Force
1305d	Constitution
1310d	Sagesse
1315d	Intelligence
1320d	Agilite
7550d	Armes a 1 main
7555d	Armes a 2 mains
7560d	Armes de jet
7565d	Tir
7570d	Crochetage
7575d	Premiers soins
7733d	Perception

Ubocznym skutkiem wpisania Force większej niż 1Bh jest to, że bohaterowie nie chcą zakładać zbroi. Jednak przy tych statystykach nie ma to większego znaczenia. Ponadto pod offset 1026d należy wpisać 6FFFh, co daje dużo złota.

Grzechotnik, Wałbrzych

ISHAR 3

■ Modyfikujemy SG przy pomocy FILE MASTERA 2.2. Ilość Experience zapisana jest pod offsetami 777d-786d, po dwa bajty dla każdej z postaci. Obecna Vitality pod offsetami 787d-796, a maksymalna pod 807d-816d. Posiadane przedmioty – 827d-976d, po 30 bajtów dla każdej postaci, przy czym pierwsze 18 to zawartość plecaka, a kolejne 12 to zbroja, hełm, itd. Level – 1082d-1086d, Force 1087d-1091d, Constitution – 1092d-1096d, Sagesse – 1097d-1101d, Inteligence – 1102d-1106d, Agelite – 1107d-1111d, Psychika – 1112d-1116d, Fizyka – 1117d-1121d, pieniądze – 797d-806d, co dwa bajty, wpisane wartości są mnożone przez 1000. Jako wartości cech najbezpieczniej wpisać 64h.

Korbol, Zabrze



K240

■ Zmian dokonujemy w pliku K240.x. Pieniądze przeznaczone na cztery główne cele zapisane są pod offsetami i zajmują po trzy bajty:

Offset	Znaczenie
54289d	Construction
54293d	Vehicles
54297d	Intelligence
54301d	Missiles

Ilość minerałów w złożach na pierwszym asteroidzie jest pod offsetami (zajmuje po dwa bajty):

Offset	Minerał
127318d	Selenium
127320d	Asteros
127322d	Barium
127324d	Crystalite
127326d	Quazinc
127328d	Bytanium
127330d	Korellium
127332d	Dragonium
127334d	Traxium
127336d	Nexos

Ilość minerałów w magazynach na pierwszym asteroidzie jest pod offsetami (zajmuje po dwa bajty):

Offset	Minerał
127440d	Selenium
127442d	Asteros
127444d	Barium
127446d	Crystalite
127448d	Quazinc
127450d	Bytanium
127452d	Korellium
127454d	Dragonium
127456d	Traxium
127458d	Nexos

Rafael Kiliman, Zielona Góra

■ Zmian dokonujemy w pliku K240.x. Liczba rakiet jest zapisana pod następującymi offsetami.

Offset	Znaczenie
01F17Fh	Explosive
01F181h	Area
01F183h	Napalm
01F185h	Hellfire
01F187h	Nuclear
01F189h	Scatter
01F18Bh	Virus
01F18Dh	Mega
01F18Fh	Stasis
01F191h	Vortex
01F193h	Anti-Virus

KINGPIN

■ Zmian dokonujemy w pliku *.PLY w katalogu KINGDIR\DATA.

Offset	Znaczenie
19d	liczba rozegranych gier
21d	liczba wygranych gier
23d	liczba przegranych gier
25d	liczba zremisowanych gier
27d	liczba rozegranych meczy
29d	liczba wygranych meczy
31d	liczba przegranych meczy
33d	liczba zremisowanych meczy
35d	maksymalna ilość punktów w meczu
37d	minimalna ilość punktów w meczu
39d	średnia ilość punktów w meczu
41d	liczba splitów
43d	liczba strików
45d	liczba sparów
47d	maksymalna ilość strików w meczu
49d	maksymalna ilość kolejnych strików w meczu

Plo, Łódź

LEGACY OF SORASIL

■ Zmieniamy plik FROGANDPARROT przy pomocy FILEMASTER'a 1.1. „Świeca" dla kolejnych postaci jest zapisana pod offsetami 173d, 301d, 429d, 557d – można wpisać FFh.

Grzechotnik, Wałbrzych

■ Do zmian w SG używałem FileMastera 2.1. Na początku kompletujemy drużynę – proponuję Angora, Ravenslocka, Bakhearta i Celestę. Nagrywamy stan gry na pierwszej pozycji i dokonujemy następujących zmian:

Postać	Offset	Cecha	Wpisać
Angor	127	Odporność	15
	128	Obrona	15
	130	Atak	15
	131	Czary	15
Ravenslock	255	Odporność	15
	256	Obrona	15
	258	Atak	15
	259	Czary	15
Bakheart	383	Odporność	15
	384	Obrona	15
	386	Atak	15
	387	Czary	15
Celeste	511	Odporność	15
	512	Obrona	15
	514	Atak	15
	515	Czary	15

Offsety podane są dziesiętnie. Aby mieć maksymalną wartość trzeba zmienić bajt znajdującysię przed imieniem bohatera na 15. Gotówkę można otrzymać wpisując pożądaną wartość po bajtach 02 FF znajdujących się przed cechami bohatera.

Sir Wiatrus, Pilchowice

■ Modyfikujemy plik FROGANDPARROT przy pomocy FILEMASTER'a 1.1. W sektorze pierwszym w bajty 7Ch,7Dh,FCh,FDh,17Ch,17Dh,1FCh,1FDh należy wpisać 99d co daje 9999 sztuk złota. Ponadto w sektor 01h, bajty 7Eh,FEh,17Eh,1FEh wpisujemy 14h – daje to maksymalną liczbę kroków. Przedmioty są ukryte w sektorze 01h w bajtach 88d-97d dla pierwszej postaci, 108d-117d dla drugiej, 188-197d dla trzeciej i w sektorze 2 bajty 08d-17d dla czwartej. Lista przedmiotów:

01h – BROAD SWORD
02h – SHORT SWORD



03h – GREAT SWORD
04h – DAGGER
05h – SHIELD
06h – POLE ARM
07h – PARAVANE SHIELD
08h-0Bh – POTION OF HEALTH
0Ch – POTION OF STRENGTH
0Dh – POTION OF PERCEPTION
0Eh – POTION OF MIND CONTROL
0Fh – HELM OF CASTING
10h – BOOTS OF SPEED
11h – RING OF ELEMENTS
12h – SLEEP SPELL
13h – RING OF WONDERS
14h – LIGHTNING BOLT SPELL
15h – KEY OF BONE
16h – GLOVES OF STRENGTH
17h – STAFF
18h – TALISMAN OF LORE
19h – THE ORACLE STONE
1Ah – AMULET TAMBOR RIN
1Bh – POTION OF HEALTH
1Ch – BALL OF FLAME
1Dh – SCROLL OF FIRE BALL
1Eh – RING OF SURE SIGHT
1Fh – POTION OF SWIFT WIND
20h – POTION OF COURAGE
21h – POTION OF ROCK SKIN
22h – RING OF MOVEMENT
23h – AXE
24h – DAGGER OF MIGHT
25h – AMULET OF PERCEPTION
26h – GAUNTLETS OF VIRTUE
27h – ALBIOS HELM
28h – PALAESTRA SCEPTRE
29h – CHAIN MAIL ARMOUR
2Ah – PLATE MAIL ARMOUR
2Bh – STAFF OF DOOM
2Ch – BANE SHORT SWORD
2Dh – HELM OF DEFENCE
2Eh – CLOAK OF WARDING
2Fh – HEALING WIND SPELL
30h – WALL OF WATER SPELL
31h – WALL OF FIRE SPELL
32h – SPELL OF DEMORALISE
33h – RING OF FIRE BALLS
34h – CRYSTAL OF SWIFT WIND
35h – RING OF SWIFT WIND
36h – HEROIC BREW
37h – TOOLKIT
38h – RING OF DETECTION
39h – CRYSTAL OF WATER WALL
3Ah – RING OF COURAGE
3Bh – RING OF ROCK SKIN
3Ch – FLAME OF HEALING SPELL
3Dh – WATER OF HEALING SPELL
3Eh – HEAL BODY SPELL
3Fh – SCROLL OF CREATE PIT
40h – ARMOUR OF DARKNESS
41h – BITTER DAGGER
42h – SPELL OF STONE BRIDGE
43h – SPELL OF FEAR
44h – SPELL OF TEMPEST
45h – SPELL OF RUST
46h – PASS ROCK SPELL
47h – SCROLL OF THORASTIN
48h – STAFF OF TELEPORTATION
49h – VENOM BROADSWORD
4Ah – OLD PARCHMENT

GREAT AMI, Giżycko

PERIHELION

■ Nagrywamy SG na pierwszej pozycji i grzebiemy bezpośrednio na savedisku przy pomocy FILEMASTER'a 1.1. We wszystkie podane bajty wpisujemy 0FFF0FFFh. Uwaga! Na pytanie Fix Checksum? należy odpowiedzieć NO!

pierwsza postać: block 33

Bajt	Znaczenie
02h	Strength
06h	Dexterity
0Ah	Speed
0Eh	Vitality
12h	Stamina
2Eh	Constitution

druga postać: block 34

5Ah	Strength
5Eh	Dexterity
62h	Speed
66h	Vitality
6Ah	Stamina
86h	Constitution

trzecia postać: block 35

B2h	Strength
B6h	Dexterity
BAh	Speed
BEh	Vitality
C2h	Stamina
CEh	Constitution

czwarta postać: block 36

10Ah	Strength
10Eh	Dexterity
112h	Speed
116h	Vitality
11Ah	Stamina
136h	Constitution

piąta postać: block 37

162h	Strength
166h	Dexterity
16Ah	Speed
16Eh	Vitality
172h	Stamina
18Eh	Constitution

szósta postać: block 38

1BAh	Strength
1BEh	Dexterity



1C2h	Speed
1C6h	Vitality
1CAh	Stamina
1E6h	Constitution

Grzechotnik, Wałbrzych

PIRATES

■ Niestety SG ma zmienną długość, ale jeśli zostanie nagrany na samym początku pod dziesięcioliterową, nazwą to:

Offset	Znaczenie
331d	Ilość załogi
335d	Ilość dział
337d	Ilość żywności
339d	Ilość cukru
361d	Ilość goods
358d	Ilość gotówki (2 bajty)
186d	Własne oszczędności (2 bajty)

Flasher, Sierakowice Śląskie

■ Zmieniamy plik *.PIR. Odszukujemy w SG nazwę miasta. Przesunięcie jest liczone względem pierwszej litery.

Offset	Znaczenie
-5d	Złoto (wpisana wartość mnożona przez 100)
-6d	Mieszkańcy (mnożone przez 100)
-7d	Żołnierze (mnożone przez 10)
-8d	Liczba fortów
-9d	Przynależność 00h – Hiszpańskie 01h – Angielskie 02h – Francuskie 03h – Holenderskie 04h – Pirackie 05h – Unknown
-10d	Współrzędna położenia w pionie
-11d	Współrzędna położenia w poziomie

LEVIS, Warszawa

SETTLERS

■ Zmian dokonujemy w pliku SETTLERSSAVEx. Dane dotyczące liczby ludzi w państwie zaczynają się od offsetu 140h. Kolejność zawodów jest następującą: tragarz, przewoźnik, kopacz, murarz, drwal, tracz, kamieniarz, leśniczy, górnik, hutnik, rybak, świniarz, rzeźnik, rolnik, młynarz, piekarz, szkutnik, płatnerz, snycerz, geolog, rycerz I, rycerz II, rycerz III, rycerz IV, rycerz V – każdy zawód zajmuje dwa bajty.



SILENT SERVICE 2

■ SG mają nazwę SAVE.00x. W sektorze pierwszym pod następującymi offsetami znajdują się dane dotyczące naszej łodzi:

ilość paliwa – 137d
dopuszczalne zanurzenie bez uszkodzeń – 288d,289d
liczba torped w przedniej wyrzutni – 295d
liczba przednich torped z zapasie – 297d
liczba torped w tylniej wyrzutni – 301d
liczba tylnich torped w zapasie – 303d
max prędkość nawodna – 281d
max prędkość w zanurzeniu –283d

Niestety po powrocie do portu wszystkie dane przyjmują wartości pierwotne.



SPEEDBALL 2

■ Do zmian używamy FILE MASTER-A, funkcja DISK EDIT. Na samym początku nagrywamy SAVE (LEAGUE i CUP). Mamy 12 postaci i 8 kresek uzbrojenia po 100. Dla LEAGUE save znajduje się na bootblocku (0 track). Zmieniamy powtarzające się wartości 100d (64h) najlepiej na 250d (FAh), powyżej gra może się zawiesić, co daje nam pełne uzbrojenie (agresywność, atak...). Kasy mamy 1100d (044Ch), a więc zmieniamy 4 oraz 5 bajt na 7FFFh (tu też nie przeginamy bo można zbankrutować) i mamy 32761d kasy.

Save dla CUP znajduje się trochę dalej bo na 22 ścieżce (track). Zmieniamy tak samo jak w LEAGUE. Kasy mamy 2000d (07D0h) – wpisujemy 7FFFh.

THEME PARK

■ Ilość pieniędzy jest zapisana w pliku *A.G0 pod offsetami 11d-13d. Jeśli chcesz mieć dostęp do wszystkich karuzeli, to w pliku *E.G0 wpisz w pierwszy bajt przed nazwą karuzeli 02h, w drugi – 5Ah, w trzeci 05h.

Tom Soul From High Speed

■ W pliku xE.G0 zapisane są dwubajtowe ceny karuzel i sklepów. Pod podane offsety należy wpisać 0000h i problem gotówki z głowy.

Offset	Karuzela/Sklep
5248d	Flight Sim.
5342d	Pirate Boat
5436d	Maze
5530d	Ghost House
5623d	Haunted House (3 bajty!)
5718d	Rubber Tubing
5812d	Race Car Ride
5906d	Roller Coaster
6000d	Loop The Loop
6094d	Big Wheel
6188d	Merry-Go-Round
6282d	Bouncy Castle
6376d	Parasol Chairs
6470d	Super Spinner
6648d	Mr. Walley Ices
6726d	Big Time Fries
6804d	Big Time Burger
6882d	Steak Restaurant
6960d	Pokey Cola
7038d	Saloon
7116d	Coffee Shop
7194d	Baloon World
7272d	Gift Shop
7350d	Novelity Shop

Simon In Fly, Zielonka

UFO ENEMY UNKNOWN

■ Przy pomocy FILE MASTERA 1.11 modyfikujemy plik LIGLOB.DAT w katalogu GAMExx. Gotówka jest zapisana pod offsetem 00h-03h oraz 64h-67h.

Hobbes & Trolleybuzz, Szczecin

WINGS OF FURY

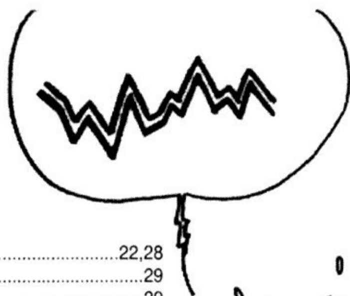
■ Zmieniamy wof.nazwa save (na dysku z grą):

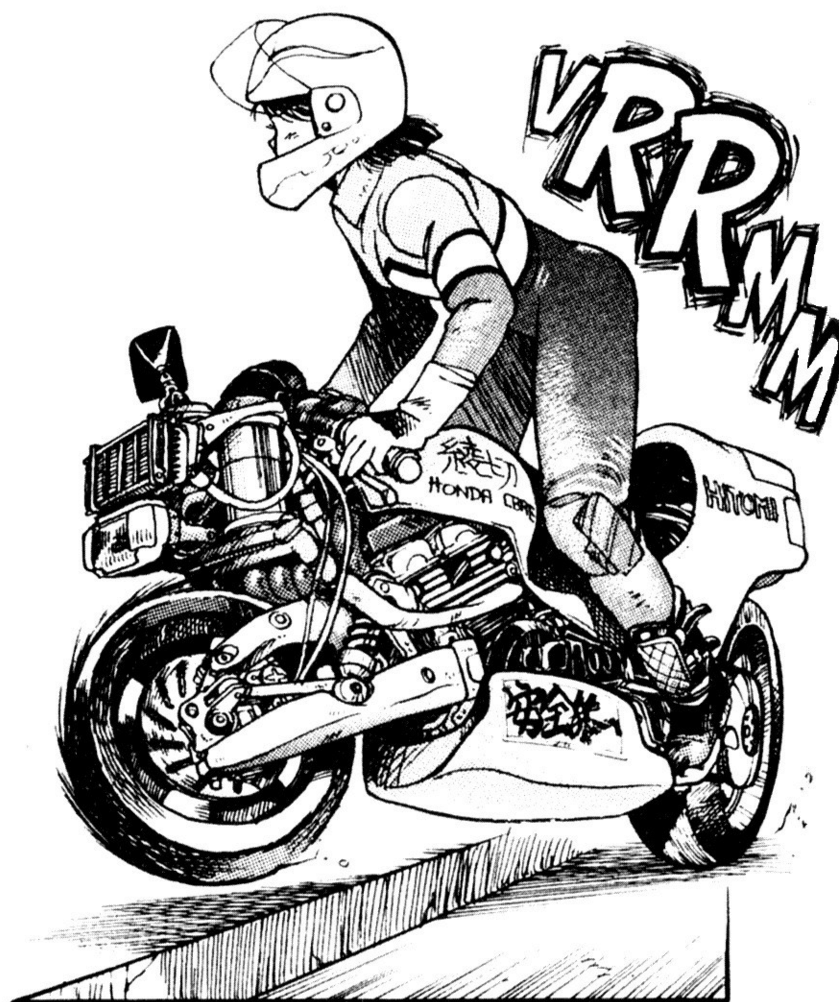
bajt 1697d – punkty, zmieniamy na FFFFFFh co nam da ponad 16 mln
bajt 1710d – życie, wpisujemy 64h
bajt 1727d – amunicja, zmieniamy na FFh
bajt 1745d – zestrzelone samoloty, wklepujemy 63h (daje 99d samolotów, radzę nie zwiększać).

Spis sztuczek i poprawek z KGB



PC



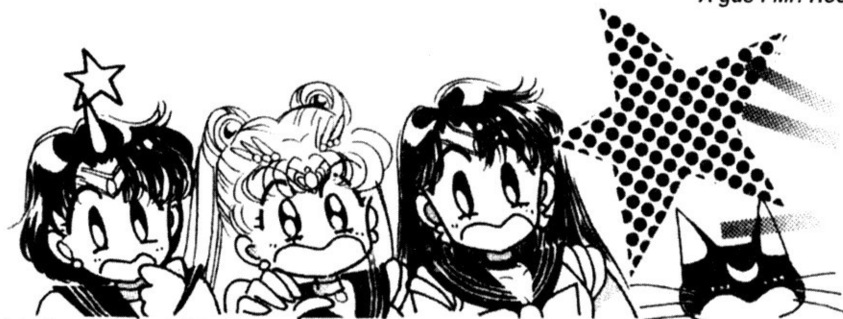

VRRMMM
HONDA CBR

Manga, Manga, Manga!

Konnichiwa!

Dzięki KOMPENDIUM WIEDZY mamy po raz pierwszy możliwość szerszego opisania tak rozległego tematu, jakim jest japoński komiks – manga i jego filmowa odmiana – anime. W naszym comiesięcznym Manga Room w SECRET SERVICE staramy się opisywać wszystko, co jest związane z tą tematyką. Nie zawsze jednak udaje się nam rozwinąć wystarczająco jakiś temat, zaś inne, równie ciekawe zagadnienia muszą być pominięte. Dla tych, którzy na łamach tej książki po raz pierwszy zetkną się z tą, wciąż u nas egzotyczną dziedziną, postaramy się wyjaśnić co to jest manga i anime, skąd się wzięły i dlaczego są tak bardzo ostatnio popularne. Oczywiście i Otaku (fani mangi i anime) znajdą tu coś ciekawego. Staraliśmy się wybrać informacje najciekawsze i interesujące dla wszystkich.

Domo arigato gozaimasu (dziękujemy bardzo)
A'guś i Mr. Root



Sailor Moon, © 1995, Naoko Takeuchi

Manga? Co to?

Korzenie sztuki japońskiego rysunku sięgają bardzo dawna. Związani kulturowo z Chinami Japończycy wykorzystywali zwoje płótna jako materiał do rysowania swoich historii. Jednakże sztuka ta była daleka od kultury masowej, gdyż wytwarzanie takich rysunków było bardzo pracochłonne, a przez to dostępne tylko dla niewielkiej grupy zamożnych obywateli. Jedynie rysunki malowane na specjalnych kawałkach drewna, zwanych Ukiyo-e, mogły być dostępne dla większego grona odbiorców. Na początku dziewiętnastego wieku japoński artysta Hokusai określając te dzieła stworzył nowe słowo łącząc dwa inne: „Man-Ga", co w wolnym tłumaczeniu można przetłumaczyć jako „niepohamowane obrazy".

Komiks, komiks, komiks...

Dawno temu Ziemia dzieliła się na cztery królestwa, leżące na czterech kontynentach. Każde z nich od ponad stu lat chroniła magiczna pieczęć. Jednakże w każdym państwie znajdowali się ludzie przepełnieni rządzą władzy, opętani przez moce ciemności. Legenda głosi, że zjednoczenie tych czterech pieczęci obudzi Antharasaxa, szkaradnego boga zagłady, który stworzy „społeczeństwo idealne". Ten piekielny plan zjednoczenia mógłby się udać gdyby nie ON! Demon i czarodziej, wojownik i uwodziciel, reinkarnowany w ciele małego chłopca. Dla księżniczki Sheili był „Dark Shneiderem". Arshes Nei, czarna elfka, dała mu pseudonim „Dashu", a westalka Yohko wołała go czule „Rushie". Dla swoich wrogów był zawsze „Legendarnym Czarodziejem". Sam siebie nazywał „Protagonistą zła". A dla autora mangi – Kazushi Hagiwary był po prostu BASTARDEM, inaczej mówiąc „bakayaro", czyli „gnojek" po polsku. Z ciała malca mógł go wyzwolić jedynie długi i romantyczny pocałunek... BASTARD, wydany przez Jump Comics, to tylko jedna z setek mang, ukazujących się corocznie na japońskim rynku. Ale, CO TO JEST WŁAŚCIWIE ta MANGA? O co tu tyle krzyku, zapytają zapewne sceptycy.



Bastard, © 1988. Kazushi Hagiwara

Manga to japońska sztuka komiksu. „Manga jest odlotowa, niesamowita i zupełnie nie z tego świata", jak powiedział kiedyś Mr. Root. Żywot mangi zaczyna się na łamach specjalnych magazynów. Co tydzień, lub ewentualnie co miesiąc, w tzw. „paperbacks" czasopismach z papieru makulaturowego

Bastard, © 1988, Kazushi Hagiwara



(ok. 2000 stron), ukazują się w odcinkach fragmenty serii rysunkowych. Taka gazeta jest stosunkowo tania (ok. $1,80), a po przeczytaniu można ją bez żadnych skrupułów po prostu wyrzucić do pierwszego napotkanego kosza. Następnie te historie, które najbardziej podobają się czytelnikom, zbierane są w małego formatu zgrabne, czarno-białe kiążeczki z kolorową okładką, zawierające od ok. 200 do 500 stron. Zależy to od wydawcy i stopnia popularności danego dzieła. Dalsza droga prowadzi na ekran. Najpopularniejsze mangi adaptowane są w seriale TV, na rynek wideo (OAV), czy też jako pełnometrażowe piękne filmy, o bardzo płynnej animacji. Tak więc nie sposób jest mówić o mangach, nie wspominając o filmach animowanych, o tzw. „japanimacji".

Fenomenu mangi nie da się przedstawić ani zrozumieć w tych kilku linijkach. Manga jest czymś więcej aniżeli zwykłą książeczką z obrazkami. Manga to przekrój kultury japońskiej od zarania dziejów. Ażeby dokonać całkowitej analizy rynku „mangowego", trzeba by było przejrzeć wszystko, począwszy od lat 60-tych. Tak naprawdę, można zrozumieć ten wyimaginowany mangowy świat, studiując jego cztery cele, osiem głównych tematów i trzy podstawowe style.

SHÔNEN MANGA: są to dzieła skierowane do młodszego odbiorcy, uczniów podstawówek i liceum. Czasami serie shônen rozszerzają się też na studentów. Dzieje się to z tego względu, iż bardzo często bohaterowie mang dorastają wraz ze swymi czytelnikami.

YOUNG MANGA: te z kolei adresowane są, jak mówi ich nazwa, do młodych. Począwszy od ich studiów, aż do wejścia w życie zawodowe. Young manga opisują te same problemy co shônen, tylko że wiek bohaterów jest zbliżony do studenckiego.

ADULT MANGA: czytelnikami tych komiksów są ludzie dorośli począwszy od młodych ludzi, którzy co dopiero weszli w życie zawodowe (w większości są to mężczyźni). Adult manga, należy czytać „adaruto", gdyż samo słowo „adult" oznacza mangi erotyczne, a nie generalnie utwory dla dorosłych.

Te trzy główne rodzaje mang są podstawą do dalszych prób zrozumienia mangowego szału. Jednakże granice pomiędzy nimi są bardzo płynne, a czasami jest naprawdę warto zajrzeć do jakieś kategorii wiekowej, innej niż swoja, aby znaleźć interesujące pozycje.

To wcale nie koniec. Powyższe trzy kategorie mają jeszcze wiele „podpodziałów", o wiele ciekawszych i często dosyć dziwnych.


Bastard, © 1988, Kazushi Hagiwara

Shôjô manga: są to komiksy dla dziewcząt (choć i wielu panów przegląda je w ukryciu). Głównym bohaterem jest przeważnie dziewczyna, o dużych oczach pełnych gwiazdek i nadziei. Często jest ona biedną sierotką walczącą o przetrwanie w naszej, tzn. tej wymyślonej, okrutnej rzeczywistości. Kocha się w jakimś chłopcu, a ten nagle ginie w wypadku, czy też jest to tylko miłość platoniczna. (np. Candy-Candy)

Shôjô to też popisy tzw. „magical girls" – dziewcząt, które dostają od przybyszy z innych planet nadprzyrodzone moce. Można zacytować np. Maho no tenshi Creamy Mami. Mała Yu, spotykając gwiezdną arkę, dostaje czarodziejską pałeczkę i dwa „kotopodobne" zwierzaki na wychowanie i do pomocy. Dzięki tej pałeczce Yu może się zamienić w młodą i bardzo sexy piosenkarkę – tak robi karierę.

Warto też dodać, iż do shôjô mang, zalicza się również, wszystkim dobrze znana seria Sailor Moon (patrz SS'29). Tu również, po spotkaniu księżycowego kota, główna bohaterka Bane/Usagi staje się szczęśliwą posiadaczką czarodziejskich mocy. Ja osobiście, jako kobieta, bardzo lubię te shôjô historyjki o wyidealizowanym, często utopijnym, lecz jakże wzruszającym świecie.Tak na marginesie, to słowo „shôjô" oznacza młodą dziewczynę – dziewicę.

Gakuen mono manga: są to komiksy dla uczących się, ukazujące dramaty szkolne/uniweryteckie, jak i pierwsze wzloty i upadki w miłości.

Spocon manga: są to komiksy o sporcie. Kierowane są do każdej publiczności, od uczniów do ludzi w kwiecie wieku. Do wszystkich lubujących się w różnych dyscyplinach sportowych. Zachęcają, szczególnie młodych, do czynnego uprawiania sportu, pokazują jego uroki. W tych mangach nie ma specyficznych upodobań co do dyscyplin. Są mangi o piłce nożnej (kto pamięta Kapitana Hawka / Capitain Tsubasa z Polonii 1? Ta seria TV, również miała swój początek w mandze!), o wyścigach samochodowych (Grand Prix, też z Polonii 1), czy o baseballu, najpopularniejszym sporcie Japonii, np. Touch autorstwa Mitsuru Adachi. Kazuya, mistrz baseballu, ginie w wypadku samochodowych. W tym momencie jego brat Tetsuya, musi go zastąpić zarówno w sporcie (Tetsuya jest również znakomity w baseballu, tylko bardzo leniwy), jak i w sercu ich uroczej sąsiadki Minami.

Jidaigeki manga: jest to manga opowiadająca o perypetiach bohaterów na przestrzeni wieków. Krótko mówiąc jest to manga historyczna. Opowiada o przewrotach starej Japonii, o życiu społeczno-politycznym. Wprowadza nas w świat chłopów, kupców, samurajów i ninja. Niektóre z tych mang mają w chwili obecnej już ponad 30 lat, jednak z uwagi na niestarzejący się temat są nadal czytane. Pod nazwą jidaigeki kryją się również mangi opisujące wierzenia starożytnych, wszelkie religie, a nawet życie bogów – Buddy. Mówiąc o mangach historycznych, można tu zacytować Nobunga (Ikegami Ryoichi), czy też Niji-iro togarashi Mitsuru Adachiego. Ta druga, niby opisująca dawnych samurajów, tak naprawdę dzieje się w dalekiej przyszłości, co można zrozumieć czytając pierwsze słowa. Zaliczamy ją jednak do jidaigeki, gdyż fabuła i styl rysunków, odzwierciedlają dawną świetność Kraju Kwitnącej Wiśni.

Fiction manga: ta nazwa grupuje w sobie wszystkie utwory, które mają w sobie choć trochę z SF. Jest to styl walecznego bohatera umiejscowionego np. w świecie postatomowych zgliszczy, czy też w całkowicie odległej przyszłości, gdzie temat gigantycznych robotów – „mobil suits" jest wszechobecny. Kidô keisetsu Patlabor (autor Masami Yuuki) jest jednym z przykładów, jak daleko styl olbrzymich robotów zakorzenił się w kulturze japońskiej. Główna bohaterka, 22-letnia Noa Izumi, angażuje się w policji. Jej marzeniem jest pilotowanie Laborów – wielkich policyjnych robotów. Tam poznaje wielu ludzi, których zajęciem jest praca z laborami. Szczęśliwy los sprawia, iż po pewnym czasie również Noa dostaje swojego robota AV-98 Ingram, któremu od razu nadaje imię Alphonse. I tak rozpoczyna się jej przygoda na drodze walki z przestępczością, w Tokio u schyłku XX wieku.

Yoh coma manga: są to dzieła humorystyczne, dosłowne tłumaczenie nazwy brzmi: „komiks w czterech rysunkach". Dawniej były to tylko krótkie rysunkowe anegdoty publikowane w gazetach. Obecnie, w ramach yoh coma, wydawane są rówież mangi w formacie podstawowym, zawierające dużą ilość stron i rysunków. Można tu podać jako przykład Dr. Slumpa Akiry Toriyamy. Dziwna, ale bardzo śmieszna historyjka o genialnym naukowcu, który z braku żony i dzieci konstruuje sobie małego robota – dziewczynkę. Jego wynalazek ma mu pomóc w podbiciu serca mejscowej nauczycielki. Dla tych co lubią się śmiać będzie to idealna lektura, zważywszy na przeplatające się bez przerwy przeróżne gagi.

Nyumon manga: ten rodzaj komiksów istnieje na japońskim rynku dopiero od niedawna. Są to mangi wprowadzające młodych w życie zawodowe. Książeczki w stylu „How to...", mówiące o ekonomii, prawie, zarządzaniu itp. Jako przykład – Japan INC. (Ishinomori Shorato) komiks o problemach związanych z wydobywaniem ropy naftowej.

Gurmet manga: komiksy dla smakoszy. W tych dziełach oprócz głównego wątku, historii jakiegoś, załóżmy, młodego szefa kuchni (np. Mr. Ajikko, Born to Cook), podawane są zazwyczaj znakomite przepisy kulinarne.

Gekiga manga: są to wszystkie komiksy przygodowe. Grupa gekiga jest bardzo obszerna, gdyż zawiera sensacyjne, sportowe, jak i SF. W japońskim społeczeństwie zauważa się, iż tak jak shôjô są przeznaczone dla dziewcząt, gekiga czytują głównie chłopcy.

Mah yong manga: Mah yong jest grą przybyłą do Japonii z Chin. May yong manga są to komiksy skierowane do ludzi lubiących hazard. Czytając komiksy mah yong, odbiorca oprócz faktu zrelaksowania się, może pogłębić swoją zna-



Bastard, © 1988, Kazushi Hagiwara

jomość technik gry. W grze mah yong często robi się zakłady, toteż autorzy komiksów wymyślają scenariusze obracające się wokół założonych dużych sum pieniężnych.

Adult manga: Tak jak napisałam wcześniej, mangi erotyczne są zgrupowane pod tą nazwą. Ich tematem jest erotyka pod każdą postacią, od tej najbardziej „hard" (z cenzurą nawet w Japonii, mimo że tam wizja seksu jest bardziej liberalna aniżeli w Europie), poprzez miłość homoseksualną, po różnego rodzaju perwersje, gwałty i dewiacje seksualne. Np. „potworki" z innych planet z panienkami z Ziemi, hm... – zainteresowanym polecam Urotsukidoji zarówno w wersji mangowej jak i jako anime.

Powyższa skrótowa (niestety!) klasyfikacja miała na celu przybliżyć wszystkim zainteresowanym japoński świat komiksu. Większość mang, prócz wyszukanych, skomplikowanych scenariuszy, posiada odlotową grafikę, można by nawet rzec „kompleks szczegółu". Graficy posiadają niezwykłe warsztaty plastyczne jak i dokumentację do swych dzieł na bardzo wysokim poziomie. Tak więc, ludzie, rzućcie teraz wszystkie swoje mało istotne sprawy w kąt, sprawcie sobie jakąś super mangę i zagłębcie się w niej. Zobaczycie – wasze życie się zmieni!!!

Żywa manga, czyli anime!

Jak już zauważyliście, Japończycy to naród rozkochany w komiksach, a co za tym idzie chętnie widzący swoje ulubione postacie komiksowe w wersji animowanej. Drugim powodem wielkiej popularności animacji jest to, że animacja jako taka jest o wiele tańsza w produkcji niż normalne filmy fabularne. W Ameryce wyprodukowanie filmu o budżecie kilkudziesięciu milionów dolarów nie stanowi problemu. Nadzwyczaj rozbudowany amerykański przemysł filmowy dysponuje wielkimi pieniędzmi. W Japonii sytuacja jest odmienna. Kraj jest „trochę" mniejszy, rynek odbioru również, tak więc automatycznie koszty nie mogą być aż tak duże jak w przypadku filmów „normalnych". Animacja jest więc perfekcyjnym wyjściem.

Rynek anime podzielony jest zasadniczo na trzy części: produkcje telewizyjne, OAV czyli anime produkowane na rynek video oraz wielkobudżetowe produkcje kinowe. W japońskiej telewizji wyświetlanych jest jednorazowo ok. 60 seriali anime przeznaczonych dla różnych grup odbiorców. Dwa razy do roku emitowany jest specjalny program „We Love Animation". Przez tydzień można obejrzeć wszystkie najlepsze produkcje telewizyjne (w skrócie lub najfajniejsze odcinki) oraz OAV. Emitowane są najnowsze hity oraz klasyka gatunku wciąż chętnie oglądana przez Otaku. Rynek OAV jest równie duży. Właśnie OAV to filmy, które najczęściej są kupowane przez zachodnich dystrybutorów i oglądane przez zachodnich fanów. Najgorzej jest z filmami kinowymi. Tylko kilka największych produkcji kinowych zostało wyświetlonych na zachodzie. Jednym z pierwszych kino-



City Hunter, © 1990, Tsukasa Hôjô



Urusei Yatsura, © 1994, Rumiko Takahashi

wych anime pokazanych w amerykańskich kinach był „Macross: Do You Remember Love!" wyświetlany pod niezbyt fortunnym tytułem „Clash of the Bionoids". Film bardzo ucierpiał z powodu fatalnego dubbingu oraz został z trudnych do pojęcia powodów skrócony o 10 minut. Lepiej powiodło się w Ameryce filmowi „Wings of Honneamise" (znanym również pt. „Royal Space Force"), który przyniósł największą sławę jednemu z najbardziej lubianych przez japończyków studiu animacyjnemu GAINAX (również Aim For The Top! Gunbuster, Otaku No Video, Nadia of the Mysterious Seas). W Europie jedynie w Anglii i Francji poświęcono anime kinowemu więcej uwagi. We Francji duże uznanie zdobyły filmy H. Mayazakiego „Szkarłatny Pilot" i „Mój sąsiad Totoro". Angielski dystrybutor anime Manga Entertainment pokazywał na licznych pokazach i festiwalach Akirę, Appleseed (na podstawie mangi Masamune Shirow), Wings of Honneamise, zaś ostatnio zajął się dystrybucją najnowszego japońskiego produktu kinowego, mającego przyćmić nawet Akirę – filmu sf „Ghost in the Shell" (również na podstawie mangi Masamune Shirow).

Podobnie jak manga, anime także dzieli się tematycznie i wiekowo. Każdy znajdzie coś dla siebie – najmłodsi i starsi, wielbiciele romansów oraz fani fantasy. Tematyka anime jest tak różna, jak różne mogą być upodobania odbiorców.

Otaku na całym świecie

Bycie Otaku to dla wielu szczególna filozofia życia, odmienność zainteresowań, a czasami nawet alienacja. Na początku lat osiemdziesiątych japońscy Otaku byli uważani za dziwaków. Mimo wielkiej popularności mang i animowanych serii telewizyjnych, większość ludzi odbierała mangi jako normalne książki, a anime jako jeszcze jeden film. Otaku potrafili przesiadywać godzinami przed telewizorem i analizować np. kolejną trasformację myśliwca Valkiria z serialu Macross lub spędzić całą noc czekając w kolejce na otwarcie nowego sklepu lub na premierę filmową. Dlatego też słowo Otaku było początkowo określeniem pejoratywnym. Jednak coraz

Dragon Ball, © 1984, Akira Toriyama/Bird Studio



większa rzesza fanów animacji spowodowała, że słowo Otaku zmieniło z czasem swoje znaczenie z niezbyt pochlebnego na słowo określające po prostu fanów.

Najwięcej fanów, bo kilka milionów, jest oczywiście w samej Japonii. Wielbiciele mang spotykają się co tydzień na giełdach komiksów (comic market), gdzie sprzedają, kupują lub wymieniają się wszelkimi możliwymi mangami. Anime Otaku tworzą własne kluby, gdzie oglądają najnowsze filmy, aby później godzinami o nich dyskutować. Można być oczywiście fanem konkretnej serii. Wielbiciele serii LUM, Urusei Yatsura potrafią wyplakatować cały swój pokój wizerunkami swej ukochanej Lum, zebrać całą bibliotekę mang, a na kasetach wideo lub laserdyskach posiadać wszystkie odcinki telewizyjne (ponad 190), filmy kinowe (5) i wszystkie OAV'y (również pięć).

Bycie Otaku to jednak nie tylko czytanie komiksów czy oglądanie anime na wideo i w TV. Jedną z bardziej popularnych wśród fanów zabaw jest maskarada (costume play). Otaku własnoręcznie przygotowują kostiumy swoich ulubionych postaci, aby przy okazji jakiegoś zlotu czy targów anime przebrać się za swojego mangowego idola. Oczywiście wykonanie, ze wszystkimi szczegółami, kopii np. mundurka Sailor Moon nie jest łatwe, ale ci dla których igła i nici nie są straszne na pewno sobie poradzą. Najcierpliwsi otrzymają nagrodę w kolejnej maskaradzie. Wielu Otaku spędza godziny przy Model i Garage Kitach. Wielu z Was, szczególnie chłopców, przeszło lub przechodzi przez etap sklejanych modeli. A gdyby tak mieć sklejany model robota z serii GUNDAM albo transormującą się Valkirię. Model Kity trzeba posklejać, a następnie pomalować. O wiele trudniejszą sprawą są Garage kity, czyli figurki mangowych postaci wykonanych z winylu. Taką figurkę trzeba samemu oszlifować, a potem dokładnie pomalować (czasami również i airbrushem) starając się oddać



RG Veda, © 1990, Clamp

wszystkie szczegóły postaci. O ile produkcja Model Kitów nie różni się od produkcji innych modeli do sklejania, to Garage Kity wykonywane są w bardzo niewielkich ilościach, również przez samych fanów. Wielu Otaku rysuje swoje komiksy, ulubione postacie i całe plakaty. Ci znajdują „zatrudnienie" w fanzinach, gazetkach wydawanych przez fanów dla fanów. Fanziny produkowane są w niedużych ilościach, a cały nakład często kopiowany jest na ksero, a następnie sprzedawany na giełdach komiksów, klubach lub na targach. Tylko niektóre fanziny mogą sobie pozwolić na bardziej profesjonalny druk, a przez to są bardziej niedostępne i przedstawiają większą wartość.



A jak działają fani poza Japonią? Oczywiście starają się za wszelką cenę dostać interesujące ich rzeczy. Sporo fanów koresponduje z innymi Otaku na całym świecie starając się prowadzić handel wymienny. Można oczywiście zdobyć np. konkretną mangę składając zamówienie w wyspecjalizowanym sklepie zajmującym się importem z Japonii. Wielu fanów formuje się w grupy, zakłada fankluby i działa razem, a wzorem swoich japońskich kolegów również zajmują się wydawaniem fanzinów. Zachodnie firmy dystrybucyjne nie są w stanie zapewnić dopływu wszystkich filmów anime, a w szczególności serii TV. Funkcjonuje więc coś takiego jak fan-subs (fan subtitles) czyli kasety tłumaczone przez fanów. Wielu ludzi ma swoje kontakty w Japonii, skąd dostają nagrane z TV seriale lub kupione najnowsze laserdyski. Fani zajmują się tłumaczeniem filmów z japońskiego, dorabianiem napisów na komputerach (najczęściej na Amigach) dla własnych potrzeb. Dla wielu Otaku jest to bowiem jedyna możliwość obejrzenia filmu lub serii, która nigdy nie ukaże się oficjalnie w ich kraju.

Powstała jednak specjalna organizacja pod nazwą J.A.I.L.E.D. czyli „Japanese Animation Industry Legal Enforcement Division" uformowana przez wszystkie liczące się firmy sprzedające legalne anime, porządkująca rynek. Fan-suby mogą oczywiście nadal funkcjonować, o ile jednak ich działalność nie jest sprzeczna z interesami legalnych dystrybutorów. Trzeba powiedzieć, że fani zawsze w pierwszym rzędzie sięgają po oryginalne kasety.

W Japonii jest tyle wspaniałych anime do obejrzenia, więc warto poszerzać znajomości. Aby skontaktować się z jakąś grupą zajmującą się fan-subami na Internecie najlepiej zajrzeć do listy dyskusyjnej rec.arts.anime.marketplace.

Battle Angel Alita, © 1994, Yukito Kishiro/Shueisha Inc.

Najważniejsze filmy i komiksy

Dla tych, którzy zechcą poszerzyć swoje horyzonty, stać się prawdziwymi, rasowymi Otaku, podajemy kilku autorów wraz z ich najciekawszymi dziełami. Zatem...

Katsuhiro Ôtomo (jegò nazwisko powinien znać każdy, który choć trochę interesuje się mangą!)

AKIRA: Tokio po III wojnie światowej. Tetsuo w wyniku wypadku motocyklowego zostaje obdarzony olbrzymią mocą, nad którą nie potrafi zapanować. W tym samym czasie wszyscy oczekują przebudzenia się Akiry... Produkcja kultowa, bardzo głośna, niezaprzeczalna klasyka gatunku.

LEGEND OF MOTHER SARAH: trzydziestoletnia Sarah, ewakuując się ze stacji orbitalnej na której mieszka, zostaje odłączona od swojej rodziny. Przybywszy na Ziemię, obiecuje sobie odnaleźć swego męża i dzieci.



Akira, © Katsushiro Ôtomo

Osamu Tezuka, zwany powszechnie japońskim Disneyem. Stworzył pierwszy film animowany ze swobodnymi ruchami (Tetsuwan atom). Jednak zanim zabrał się za robienie filmów, był mamgaką (rysownikiem mang).

JUMGLE TAITEI: mały lewek po śmierci ojca musi objąć tron królestwa zwierząt... (czy komuś coś to przypomina?).

RIBON NO KISHI: wskutek pomyłki w Niebie, mała dziewczynka przychodzi na świat z sercem chłopca – typowa shôjô manga.

BLACK JACK: aaahhh, Jack! Nietuzinkowy chirurg operuje ludzi, dla których już nie ma ratunku. Manga jest genialna, a anime wspaniałe, ze ślicznym designem Akio Sugino!

Leiji Matsumoto, karierę rozpoczął w wieku 15 lat wygrywając prestiżowy konkurs rysunkowy. To mu pozwoliło na opublikowanie w Manga Shônen historii małej pszczółki – Mitsubachi no bôken.

UCHŪ SENKAN YAMATO: w 2199 Ziemia zostaje podbita przez Gamilów, co sprawia, że z dnia na dzień staje się coraz bardziej radioaktywna. Jedyną możliwością uratowania niebieskiej planety jest podróż krążownikiem Yamato na odległą o 300 tysięcy lat świetlnych planetę Iskandar i poproszenie o pomoc tamtejszej królowej.

UCHŪ KAIZOKU CAPTAIN HARLOCK: Harlock, uważany przez Ziemian za niebezpiecznego pirata, tak naprawdę broni swojej planety przed Mazonami – roślinnymi klonami-wojownikami, które mają na nią chrapkę.

GINGA TETSUODO 999, czyli POCIĄG Z DROGI MLECZNEJ: historia Maetel i małego Tetsuro w drodze superekspresem na Andromedę w celu wymiany naturalnych ciał na metalowe.

SEN NEN JOH: Yaoi, królowa tysiąclecia, pod koniec swego panowania próbuje ocalić Ziemię przed starciem z mieszkańcami planety Lar Metal.

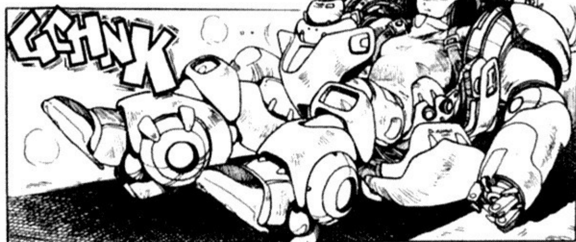
Masamue Shirow: wyśmienity grafik, z bardzo wyszukanymi, choć często również bardzo skomplikowanymi scenariuszami.

APPLESEED: opowieść o Dunan Nut urodzonej w 2015 roku. Dzieczynka nie ma pojęcia, jaki los ją czeka...

ORION: ładna i sympatyczna Saska musi stawić czoła światu Susano Arbatosa, japońskiego boga wojny i zagłady, gdzie rządzą yin i yang.

BLACK MAGIC: robot-morderca ucieka z transportu i zaczyna realizować swój program. Sybelle, piękna dziennikarka, znajdując się w miejscu zaprogramowanego morderstwa postanawia chronić ofiarę.

GHOST IN THE SHELL – znawcy mówią, iż jego adaptacja w anime stanie się olbrzymim przebojem kinowym, równie wielkim (albo nawet i większym) jak Akira Katsuhiro Ôtomo!



Apple Seed, © 1989, Masamune Shirow/ Seishinsha Co. Ltd.

Go Nagai: jego świat rozciąga się od starożytnych japońskich legend, poprzez dramaty, horrory, fantastykę, aż do świata wielkich namiętności, zabawnych sytuacji i wszechświata SF.

CUTEY HONEY: Honey – android, po śmierci swego twórcy, ucieka zabierając ze sobą jego ostatni wynalazek – urządzenie pozwalające zamieniać się w kogo tylko zechce. W ślad za Honey podąża kryminalna organizacja „Panther Craw", chcąca posiąść to urządzonko i tym samym zawładnąć nad światem.

MAZINGER Z i UFO ROBOT GRENDIZER: te dwa tytuły to opowieści o przygodach statków kosmicznych zmieniających się w duże roboty, pilotowanych przez ziemskich patriotów.

Rumiko Takahashi: wreszcie jakaś kobieta w tym świecie pełnym przemocy. Wygrana w konkursie rysunkowym pozwoliła jej na publikację swej pierwszej mangi – Urusei Yatsura.

URUSEI YATSURA: aby uniknąć katastrofy młody Ziemianin – Ataru Moroboshi musi wygrać pojedynek z córką króla planety Uru-Lum, łapiąc ją za rogi. W skutek małej pomyłki Lum wydaje się, iż Ataru jest w niej zakochany. Postanawia więc przegrać, po czym sama się w nim zakochuje... Wszystko byłoby piękne, gdyby nie fakt, iż Ataru jest wielkim podrywaczem, a Lum strasznie zazdrosna...

MAISON IKKOKU: 22-letnia wdówka Kyoko prowadzi stancję, na której mieszka 20-letni, nieśmiały i straszliwie pechowy Godai, śmiertelnie zakochany w swej gospodyni.

RANMA 1/2: świetny karateka Ranma, zanurzony w zimnej wodzie zamienia się w sympatyczną, lecz zadziorną panienkę. Zresztą w tej serii prawie każdy bohater się w coś zamienia.

RUMIK WORLD: kilka opowiadań zebranych w tomik. Najważniejsze to: „Fire Tripper" - dziewczyna przy kontakcie z ogniem przenosi się w czasie.


Urusei Yatsura, © 1994, Rumiko Takahashi

Ranma 1/2, © 1988, Rumiko Takahashi

„SHÔJÔ, THE SUPER GIRL" – dziewczyna z gwiezdnej policji, która nosi specjalną zbroję, aby się nie samounicestwić.

„WARAU HYÔMATO" – Azusa jedzie zobaczyć swego kuzyna i ... ujawnia istnienie strasznej klątwy.

„MERMAID FOREST" – mroczna opowieść o syrenach i wieczności.

Mitsuru Adachi – najbardziej czytany autor w Japonii (12 milionów albumów sprzedanych do 1994 roku).

HI ATARI RYÔKO: Kasumi przeprowadza się do swojej ciotki, żeby mieć bliżej do szkoły. Jednakże ciocia wynajmuje już swoje pokoje...czterem bardzo różnym chłopakom. Oprócz przedziwnych sytuacji, cała ta seria w 5 mangach związana jest z baseballem.

TOUCH: Kazuya, mistrz baseballu, ginie w wypadku samochodowych.

MIYUKI: W czasie wakacji Masato, zakochuje się na plaży w ślicznej Miyuki, która okazuje się później jego kuzynką. Sprawa jest o tyle śmieszna, iż jego drugi obiekt miłości, ma również na imię Miyuki...

NIJI-IRO TOGARASHI: historia z przeszłości, czyli perypetie bohaterów w japońskim średniowieczu.



Ranma 1/2, © 1988, Rumiko Takahashi


H2, © 1994, Mitsuru Adachi

SLOW STEP: Mimatsu, mistrzyni softballu, aby uciec bandytom musi się zakamuflować. W tym celu przebiera się za kogoś innego... Pech chce, że chłopak, który normalnie jej nie znosił, zakochuje się w jej drugim wcieleniu

H2: baseball, miłość i czwórka bohaterów, których imiona zaczynają się na literę H.

Tsukasa Hojo to jeden z tych, którzy mają „kompleks szczegółu". Zawsze zadaję sobie pytanie, jak ten facet może tak wspaniale rysować? Jego styl graficzny jest w stałej ewolucji.

CAT'S EYE: trzy siostry, super złodziejki w sexy strojach uwydatniających ich bujne kształty, kradną z muzeów obrazy.

CITY HUNTER, ah Ryô Saeba, jaki jesteś śliczny.... (Hm, uspokój się A'guś...): historia nieustraszonego detektywa pracującego tylko na zlecenie kobiet. Czytelniczki, które cenią sobie 1,91 wzrostu u faceta i wymiary 105-83-91 powinny zakochać się w Ryô od razu (ja już to zrobiłam...ah). Natomiast dla panów, lubiących ładne buźki, duże biusty, długie nogi (aż do ziemi...) i Magnum Pythoon 357, będzie to również idealna lektura! A jest z czego wybierać – 35 mang, a w każdej po trzy, cztery nowe very sexy panienki.



City Hunter
© 1990, Tsukasa Hôjô

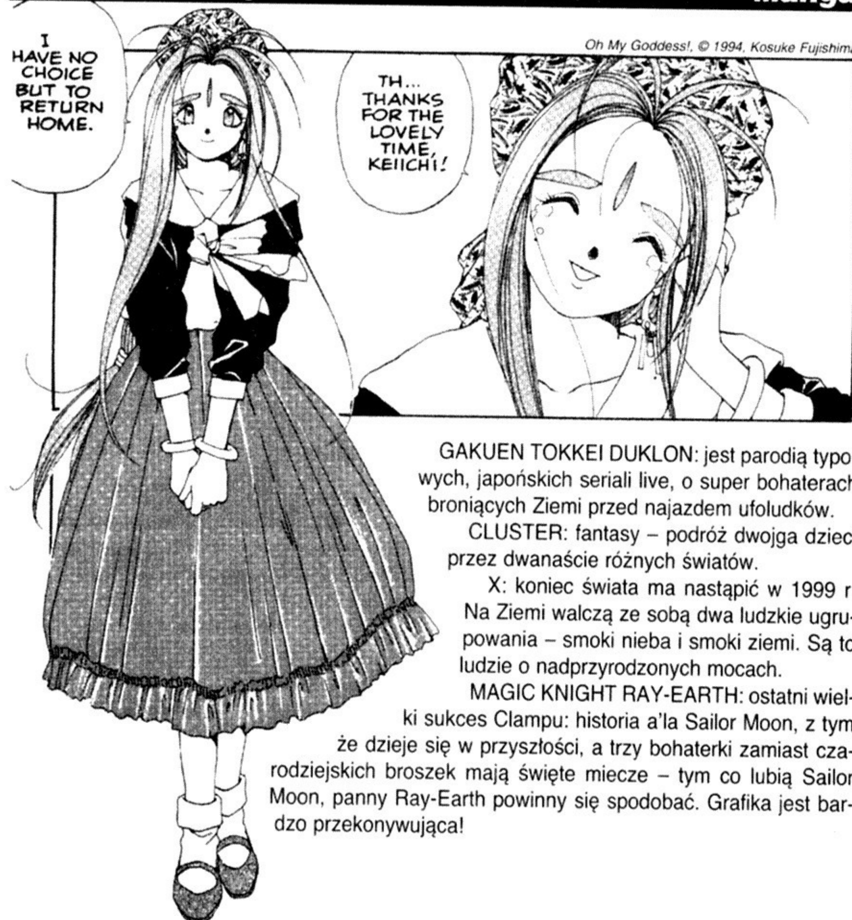
KOMOREBI NO MOTO DE: mała dziewczynka potrafiąca komunikować się z roślinami przepowiada przyszłość.

RASH: styl podobny do City Huntera, tylko tutaj główny bohater został zamieniony w kobietę. Są to perypetie zgrabnej, wysportowanej, choć dość nerwowej więziennej lekarki.

Clamp – pod tą angielską nazwą kryje się grupka młodych kobiet, realizujących już od jakiegoś czasu bardzo pasjonujące mangi o wyjątkowo ładnej grafice. Ostatni staff Clampu (gdyż, od samego początku istnienia, nieco się zmieniał) to: Mokona Apapa (pseudonim) rysuje, Nanase Ôkawa zajmuje się scenariuszami, układem stron – dyryguje projektami, Mick Nekoi i Satsuki Igarashi, wykańczają całą mangę, dodają detale.

RG VEDA: fantasy oparte na mitologi hinduskiej. Tishakuten morduje władcę niebios oraz jego największego sprzymierzeńca, w celu zawładnięcia światem. Rodzi mu się jednak dziecko – Ashura, które według klątwy ma go później zabić. Żona Tishakutena aby chronić męża, próbuje wyeliminować własne dziecko. Plan morderstwa jednak się nie udaje, dziecko zostaje zamknięte w świętym drzewie, w ciemnym lesie. Trzysta lat później, król Yasha, uwalnia Ashurę...

TOKYO BABYLON: historia młodego egzorcysty Subaru, jego siostry bliźniaczki – Hokuto, i mistycznego człowieka o imieniu Sishirô.



Oh My Goddess!, © 1994, Kosuke Fujishima

GAKUEN TOKKEI DUKLON: jest parodią typowych, japońskich seriali live, o super bohaterach broniących Ziemi przed najazdem ufoludków.

CLUSTER: fantasy – podróż dwojga dzieci przez dwanaście różnych światów.

X: koniec świata ma nastąpić w 1999 r. Na Ziemi walczą ze sobą dwa ludzkie ugrupowania – smoki nieba i smoki ziemi. Są to ludzie o nadprzyrodzonych mocach.

MAGIC KNIGHT RAY-EARTH: ostatni wielki sukces Clampu: historia a'la Sailor Moon, z tym że dzieje się w przyszłości, a trzy bohaterki zamiast czarodziejskich broszek mają święte miecze – tym co lubią Sailor Moon, panny Ray-Earth powinny się spodobać. Grafika jest bardzo przekonywująca!

Teraz anime – jest tyle wspaniałych dzieł, że aż trudno coś wybrać. Opiszemy więc te godne szczególnego polecenia.

AKIRA: po Trzeciej Wojnie w Neo-Tokyo rządzi przemoc i brudna polityka. Film z wartką akcją, przenoszącą się co chwila z ciemnych ulic miasta do tajnych baz wojskowych, przerywany ciągłymi wybuchami, pościgami itp. Jak na razie najdroższa produkcja mangowa i film #1!

ARSLAN (Heroic Legend of Arislan): dosyć długa historia fantasy pełna magii i wojowników. Bardzo lubiana przez fanów z powodu interesujących postaci i pięknej grafiki.

BASTARD! Magia i Miecz + film akcji + komedia: główny bohater to istota o wielkiej mocy niszcząca wszelkich wrogów, ale również przyciągającą piękne kobiety.

BATTLE ANGEL ALITA: na podstawie komiksu Yukito Kishiro pod tytułem „GUNNM" Dr Ido, lekarz cyborgów odnajduje szczątki dziewczyny – robota z odległej przeszłości. Nadaje jej imię Alita i przywraca ją do życia. Alita nie pamięta swojej przeszłości, ale za to ma niesamowite zdolności w walce.

BUBBLEGUM CRISIS: kultowa seria o Megatokyo w 2032 roku. Mieszanina cyberpunkowej atmosfery, rock'n'rolla oraz dziewczyn z giwerami. Seria 8 OAV godna największego polecenia!

CAPTAIN HARLOCK: romantyczna space opera o kosmicznym piracie Kapitanie Harlock, który samotnie walczy o wolność z obcymi. Bardzo smutna, a miejscami tragiczna opowieść. Anime kinowe pod tytułem „ARCADIA OF MY YOUTH"

CYBER CITY OEDO 808: trójka warunkowo zwolnionych przestępców zostaje wcielona do policji w celu wykonywania bardzo ryzykownych zadań. Ich ucieczce ma zapobiec mogąca w każdej chwili eksplodować obroża, zamontowana na szyi każdego z nich.

DANGIAOH: seria stworzona przez Toshihiro Hirano (Iczer 1). Trzy kawaii dziewczyny i jeden gostek pilotują wielkie tranformujące się roboty.



Bubblegum Crisis, © 1995, Adam Warren

DIRTY PAIR: manga, serial TV, OAV i film kinowy. Komedia o agentach bardzo kawaii. Ich kod to „Lovely Angels" (Słodziutkie Aniołki) lecz ta para jest bardziej znana jako „Dirty Pair", ponieważ gdziekolwiek są kłopoty, one na pewno zrobią z nich większe. Komedia akcji z bardzo spektakularnymi wybuchami, statkami kosmicznymi, gunami itp.

DOMINION (Dominion Tank Police): w niezbyt dalekiej przyszłości skażenie środowiska doprowadziło do zmiany składu atmosfery, specjalny oddział policji wyposażonej w czołgi ściga niebezpiecznych przestępców. Komedia miejscami trochę głupia, ale wiele osób lubi takie klimaty.

FIST OF THE NORTH STAR (Hokuto No Ken): seria TV oraz film kinowy. Bardzo krwawa opowieść o postapokaliptycznej ziemi, sztukach walki (dosyć dziwnych, aiaiaiaiaiaiaiaiiii!!!!). Co-

Dirty Pair, © 1995 Adam Warren



nan i Mad Max w jednym, w roli głównej Sylvester Stallone opętany przez ducha Bruce'a Lee. Ulubiony film Gulasha.

SCIENE NICJA TEAM GATCHAMAN: pamiętacie Załogę G? To własnie oni!

GRAVE OF THE FIREFLIES: bardzo smutna historia o dwojgu dzieci próbujących przetrwać pod koniec Drugiej Wojny Światowej. Paczka chusteczek do wycierania łez to niezbędnik przy oglądaniu tego anime.

GUNDAM: kultowa w Japonii seria składająca się z wielu części: GUNDAM, ZETA GUNDAM, ZZ GUNDAM, GUNDAM 0080, GUNDAM 0083, filmy kinowe, a ostatnio G-WING. Wielkie roboty walczące pomiędzy ludzkimi koloniami w kosmosie.

GUNBUSTER, AIM FOR THE TOM!: Noriko Takaya postanawia zostać pilotem kosmicznym tak jak jej ojciec, który zginął w kosmosie zaatakowany przez obcych. Razem ze swoją przyjaciółką-partnerką Kazumi Amano pilotują potężnego robota będącego jedyną nadzieją ludzkości stojącej na granicy zagłady.

ICZER-1: trzyczęściowe OAV z obrzydliwymi potworami z kosmosu i kawaii panienkami walczącymi z nimi za pomocą dwóch potężnych robotów. Niezbyt poważna historia, miejscami śmieszna i bardzo ładnie zrealizowana.

IRIA – Zeiram the Animation: anime na podstawie japońskiego filmu SF. Łowczyni nagród Iria w pościgu za genetycznym potworem. Miejscami jak Alien.

KIRIMAGUE ORANGE ROAD: serial TV, wiele OAV i film kinowy. Troje studentów, dwie dziewczyny i jeden chłopak przepychają się w miłosnym trójkącie. Wyglądałoby to na najzwyklejszą love story gdyby nie to, że chłopak i cała jego rodzina posiadają psychiczne moce. Bardzo fajna komedia, popularna wśród fanów.



Dirty Pair, © 1995 Adam Warren

KISHIN HEIDAN: ciekawe połączenie Drugiej Wojny Światowej i najazdu obcych na Ziemię. Duże roboty i szybka akcja.

LUPIN III: (OAV i TV) jeżeli lubicie Różową Panterę, to Lupin jest specjalnie dla was. Historia o eleganckim złodzieju o złotym sercu oraz jego gangu. Jedno z najlepszych anime akcji.

MACROSS: DO YOU REMEMBER LOVE: film kinowy na podstawie serii TV. Najazd obcych, transformujące się myśliwce oraz piosenkarka, która może uratować ludzi od zagłady. Dalsze części dostępne na video to MACROSS II i MACROSS PLUS. Wszystko dzieje się w świecie MACROSS. Polecam wszystko, co związane jest z Macrossem

Sailor Moon, © 1995, Naoko Takeuchi



MADOX-01: parodia stylu wielkich robotów. Chłopak zostaje uwięziony w robocie zgubionym niechcący przez armię. Armia chce go odzyskać, a chłopak nie chce się spóźnić na randkę z dziewczyną.

MOLDIVER: czy to pociąg, czy samolot? To Modiver, ale... czy to superbohater czy superbohaterka? Komedia wzorowana na stylu Supermanów i spółce. Bardzo śmieszna!

MÓJ SĄSIAD TOTORO: film Hayao Miyazakiego o dzieciach, które spotykają dziwne leśne duchy, Totorów.

NAUSICAA Z DOLINY WIATRÓW: chyba najbardziej popularny film Miyazakiego (tego od Porco Rosso i Totoro). Postapokaliptyczna historia o walce o ochronę środowiska. Na podstawie mangi o tym samym tytule.

OH MY GODDESS! (AA Megamisama): Belldandy to bogini niebios. Teichi to niczym nie wyróżniający się uczeń szkoły średniej. Któregoś dnia Belldandy przychodzi do niego, aby spełnić jedno jego życzenie. Życzeniem jest dziewczyna tak piękna jak ona, Belldandy zostaje więc razem z nim. Romantyczna komedia na podstawie bardzo popularnej mangi.

OTAKU NO VIDEO (Video Fanów): film zrealizowany przez studio GAINAX. Opowieść o japońskich fanach animacji. Czym się zajmują na codzień i co robią. Jednocześnie jest to historia kilku Otaku, którzy postanawiają otworzyć własną firmę i stać się królami Otaku „OtaKings" i stworzyć świat Otaku „Otaku Rando!". Film przeplatany wywiadami z prawdziwymi otaku, nakręconymi zwykła kamerą. Polecam wszystkim, którzy chcą wiedzieć więcej o Japonii. Super!

PATLABOR: serial TV i filmy kinowe. W niedalekiej przyszłości policja używa robotów (Laborów) do zwalczania terrorystów i przestępców. Serial TV jest pełen akcji z dozą komedii, zaś obydwa filmy opowiadają poważniejszą i bardziej zagmatwaną historię.

PLEASE SAVE MY EARTH: opowiadanie o siedmiu młodych ludziach, w których powoli budzą się obcy, którzy obserwują Ziemię ze swojej stacji na księżycu. Bardzo skomplikowana historia i śliczna animacja. Dostępna na razie tylko przez fan-suby. Szkoda.

PORCO ROSSO (Szkarłatny Pilot): anime wyreżyserowane przez mistrza Hayao Miy-



Niji-iro Tohgarashi, © 1990, Mitsuru Adachi



azakiego, romantyczna opowieść o pilotach latających nad Altantykiem areoplanami w szalonych latach dwudziestych.

PROJECT A-KO, seria OAV: zwariowana historyjka o dziewczynach z supermocami, z których jedna okazuje się być córką Supermana i Wonder Woman (hehehe). Bardzo, bardzo śmieszne i bardzo, bardzo głupie, w zależności kto lubi jaki typ humoru. Godne polecenia.

RANMA 1/2: seria TV, liczne OAV i dwa filmy kinowe, komedia o chłopaku, który za sprawą chińskiego zaklęcia zmienia się w dziewczynę w zależności od temperatury wody, w jakiej się zamoczy. Myślicie, że to tragedia? To i tak nic, jego tata zamienia się w pandę, a nie wspomnę jeszcze o innych postaciach zamieniających się w świnkę, kotkę, kaczkę itp. Bardzo fajna komedia godna polecenia miłośnikom romansów oraz filmów karate.

RECORDS OF LODOSS WAR: seria OAV bazowana dokładnie na Dungeons & Dragons. Przygody grupy złożonej z wojowników, czarownika i pięknej elfki w walce ze złem.

RIDING BEAN: film akcji o kierowcy, który w swoim 700-konnym samochodzie ściga złych facetów, a na dodatek jest ścigany przez policję. Towarzyszy mu jego partnerka nosząca oprócz podwiązek wielkiego guna. Super film akcji.

RUMIK WORLD, seria czterech OAV: „Firetripper", „Laughing Target", „Mermaid's Forest" i „Maris", The Wonder Girl, to oddzielne opowiadania najznakomitszej autorki mang Rumiko Takahashi. Każda praca autorstwa pani Takahashi jest godna uwagi.

Sailor Moon, © 1995, Naoko Takeuchi



ROUJIN-Z: scenariusz twórcy AKIRY Katsuhiro Otomo. Skomputeryzowane łóżko szpitalne mające się opiekować starszym człowiekiem tranformuje się w wielkie mecha, aby zawieźć swojego pasażera na plażę. We wszystko zamieszana jest młoda pielęgniarka. Łóżko chcą odzyskać naukowcy i armia, a pielęgniarka chce ocalić starszego człowieka. Bardzo ładna animacja i miejscami śmieszny scenariusz.

SAZAN 3x3 EYES: horrorowata seria OAV o Pai, ostatniej z rasy tryklopów (nieśmiertelnych z trzecim okiem), która przybywa do Japonii aby jej chłopak pomógł jej zostać człowiekiem. Od tego momentu zaczynają się dziać dziwne rzeczy, pojawiają się dziwne potwory, a chłopak już nie będzie prowadził normalnego życia. Film przygodowy z elementami horroru. Nastroje a'la Indiana Jones, anime godne polecenia.

SPACE CRUISE YAMATO (Star Blazers): serial TV i kilka filmów kinowych. Seria o kosmicznym krążowniku Yamato i jego załodze. Coś w stylu Star Treka. Klasyczne anime.

SPACE ADVETURE COBRA: cygaro w ustach, psycho-gun na ramieniu i piękne kobiety dookoła. Kosmiczny pirat, przestępca z niespotykaną nagrodą za jego głowę stara się uwolnić wszechświat od zła. Szkoda, że jego panienki nie żyją tak długo jak on.

Apple Seed, © 1989, Masamune Shirow/ Seishinsha Co. Ltd.



TENCHI MUYO!: typowy „schoolboy" Tenchi Masaki wpada w kłopoty, gdy podczas wakacji u dziadka przypadkowo przywraca do życia śpiącego od 700 lat demona. Wyrwany z długiego snu demon Ryoko ma formę pięknej dziewczyny i nie za bardzo jest zadowolony z przymusowej drzemki. Zaraz potem pojawiają się jeszcze inne panienki z kosmosu.

URUSEI YATSURA, LUM: seria TV, kilka OAV i kilka filmów kinowych. Moja ulubiona seria o księżniczce obcych Lum i jej ukochanym niezdarnym podrywaczu Ataru Marobosh i całej zgrai strasznie śmiesznych postaci z Ziemi i kosmosu. Polecam wszystkim. Humor jest niepowtarzalny, a z postaciami z serii można się naprawdę zaprzyjaźnić.

VAMPIRE PRINCESS MIYU: horror o wampirze (lub raczej wampirzycy), która łapie panoszące się na Ziemi demony (Shinma) i odsyła je z powrotem w ciemność. Jej śladem podąża egzorcystka nie znająca prawdziwej misji wampirki Miyu.

WINGS OF HONNEAMISE: film kinowy. Historia dziejąca się w podobnym do naszego świecie, w którym grupa zapaleńców chce wysłać pierwszego człowieka w kosmos. Opowieść o moralności, odwadze i poświęceniu. Animacja pierwszorzędna, uważana za jedną z najlepiej wykonanych.

Powyższe filmy to jedynie ulamek tego, co wyprodukowała dotychczas płodna Japonia. Co tydzień są nowe premiery; można spokojnie powiedzieć, że na tym rynku dzieje się równie dużo, co na rynku gier komputerowych. Miłego oglądania!

Słowniczek



Ranma 1/2, © 1988, Rumiko Takahashi

ANIME – (A-NI-ME) Japońska animacja lub filmy rysunkowe. Przez niektórych Amerykanów określana również mianem JAPANIMATION. Określenie to może być jednak obraźliwe dla niektórych ludzi ze względu na podobieństwo do słowa JAP – Żółtek.

BGC – Skrót od nazwy znanej serii OAV – Bubblegum Crisis, często używane jako określenie slangowe wśród Otaku.

BGM – Background music – muzyka z filmu. Rownież piosenki.

CHARA – od angielskiego „charakter" – postać w anime lub mandze. Wymyślaniem takich postaci zajmują się CHARA DESIGNERzy.

DUBBING – wersja językowa z aktorami zastępującą wersję oryginalną

GARAGE KIT lub MODEL KIT – zestawy, zabawki do samodzielnego wykonania. Model Kity to najczęściej modele robotów lub

statków kosmicznych, które należy posklejać i pomalować. Model KITS to przeważnie figurki naszych ulubionych postaci zrobionych z winylu, które należy obrobić (wyszlifować) i pomalować. Garage Kity są produkowane w bardzo małych ilościach i są bardzo drogie.

IDOL SINGERS – czyli śpiewający idole, najczęściej kawaii panienki. W Japonii śpiewający przyjemne piosenki idole są bardzo popularni (coś jak u nas Disco Polo tylko znacznie fajniej). W wielu anime występuje motyw idolki np. w Macross.

KAWAII – słodziutkie, milutkie (np. panienki)

MANGA – (w wolnym tłumaczeniu – „niepohamowane obrazy"). Styl japońskiej sztuki rysunku wywodzący się z dawnych rysunków na drewnie Ukiyo-e oraz innych źródeł. Aktualnie określenie to stosuje się do Japońskiego komiksu. Mangi można znaleźć w każdej japońskiej księgarni.

MANGAKA – Rysownik mang.

MECHA – (od angielskiego słowa MECHANICAL) mechaniczne obiekty: roboty, samoloty, statki kosmiczne, itp. Twórca, projektant takich postaci określany jest jako MECHA DESIGNER.

OTAKU – (w wolnym tłumaczeniu – „Ty" lub „Twój dom". W latach osiemdziesiątych mianem OTAKU określano totalnych fanów anime, mangi i sf. Obecnie słowo Otaku może oznaczać dowolnego fana, lub hobbystę np. samochodowy Otaku, Otaku wędkarstwa, itd.

OAV/OVA – Original Animated Video / Original Video Animation – anime zrobione tylko na rynek video.

SEIYUU – aktor podkładający głos w anime.

SD – (Super Deformed) czasami zdarza się, że widzimy postacie z mangi czy anime w skurczonej i karykaturalnej wersji. Pierwotnie wzięło się to z rynku zabawek, gdzie takie wersje kawaii znanych postaci były produkowane jako maskotki.

SHÔNEN – to wersja mangi dla chłopców lub młodych mężczyzn.

SHÔJÔ – to mangi dla dziewcząt.

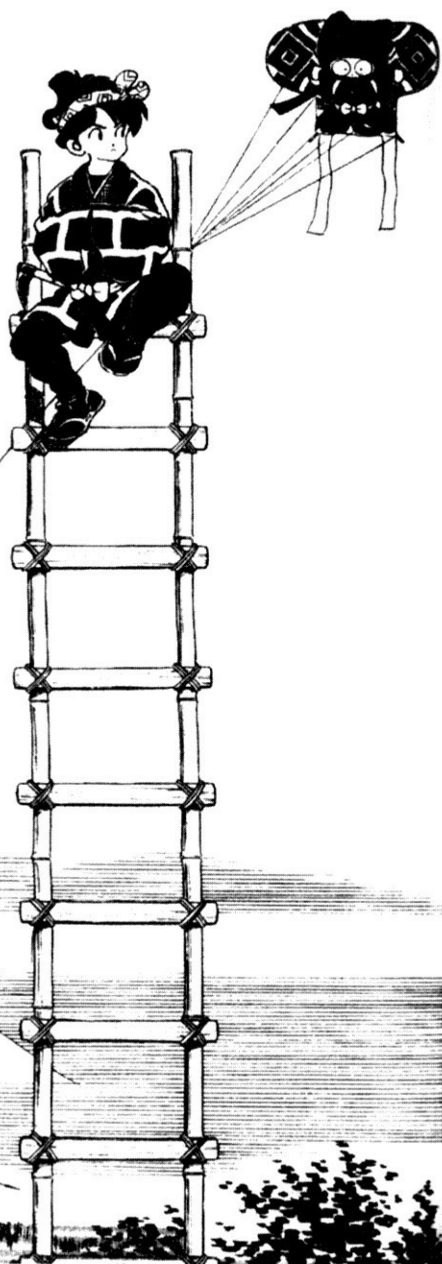
SUBTITLED – wersja oryginalna filmu z napisami.

Sailor Moon, © 1995, Naoko Takeuchi



Manga

お加代ちゃんの巻



KOMBAT KORNER

Czołem! Zanim przejdziemy do tematu mordobić, proponuję małą rozgrzewkę. Na pierwszy ogień idzie opowiadanie o tematyce Mortalowej, które zdobyło pierwsze miejsce w konkursie SECRET SERVICE i CD PROJEKT. Doskonała robota, wymagająca mnóstwo pracy i niemałej liczby pomysłów. Z drugiej strony opowieść bardzo ostra, krwawa i trzymająca w napięciu. Tylko dla czytelników o mocnych nerwach. Zapraszam do lektury!

Gulash

Historia turnieju MORTAL KOMBAT 3

Count Luxinly

1.

– Zaczynamy na mój znak. – Szept młodego czarnoskórego zmącił ciszę. Stojąca naprzeciwko niego jasnowłosa dziewczyna skinęła głową. Sekundę później wypadły drzwi wejściowe malutkiego domku, wywalone mocnym kopniakiem. Oboje wpadli do środka z bronią gotową do strzału. W przedpokoju ukazały się drzwi na wprost i na prawo. Mężczyzna uczynił gest w kierunku tych po prawej stronie. Dziewczyna ponownie skinęła głową, otworzyła drzwi gwałtownym pchnięciem i szybko rozejrzała się po pomieszczeniu. Wyglądało na kuchnię i nie było w nim nikogo. Szybko wróciła do swojego partnera. Cała operacja trwała może sześć sekund.

Oboje podeszli do jedynych zamkniętych drzwi. Tym razem Murzyn nie dał znaku, tylko od razu kopnął w drzwi z taką siłą, że wyleciały z zawiasów i upadły na ziemię robiąc potworny hałas. Jednak postać stojąca tyłem pośrodku nieumeblowanego pokoju nawet nie drgnęła.

– Ręce do góry i obróć się powoli! – odezwała się dotychczas milcząca dziewczyna.

– Spokojnie. – Głos postaci z pokoju był czysty i wyraźny. Człowiek odwrócił się.

– Hej! Ja cię chyba znam. – rzekł mężczyzna.

– Tak, Jackson. Jestem pewien, że ty i Sonya dobrze mnie znacie.

– Rayden?

– Tak, moja mała.

– Co ty tu robisz?

– Mam niewiele czasu. Shao Kahn powrócił i chce posiąść Ziemię. Musicie go powstrzymać, ja nie mogę wam pomóc, gdyż bogowie również przygotowują się do walki z zastępami Kahna. Nie mogę ich zostawić. Jestem jedynym bogiem, który zna obecną moc Shao Kahna i muszę was ostrzec, że jest dużo silniejszy niż kiedykolwiek. Przywrócił do życia swoją żonę – Sindel, a takiego czynu nie potrafił dotąd dokonać żaden z bogów.

– Zaraz, zaraz – przerwał mu Jax. – Czegoś tu nie rozumiem. Skoro bogowie przygotowują się do walki, to po co my tu jesteśmy potrzebni? A tak w ogóle to ja mam dość tych wszyskich turniejów.

– Bogowie są tak zajęci przygotowaniami do bitwy, że nie mają czasu na ochronę Ziemi. Tymczasem Kahn wysłał Shang Tsunga, aby pozabijał wszystkich, którzy mogą doprowadzić do następnego turnieju. Między innymi was.

– No to zajebiście.– Jax prostymi słowami wyraził to, co czuł. Sonya tylko pokiwała głową na znak, że się z nim zgadza. Nagle zmarszczyła czoło.

– A gdzie się podział dezerter?

– Jaki dezerter? – Rayden zrobił zdziwioną minę.

– Dostaliśmy telefon, że w tym domu ukrywa się niebezpieczny dezerter. Uciekł z posterunku ze służbowym karabinem.– wyjaśnił Jax.

– Aaa... o to chodzi. – Twarz Raydena rozjaśnił uśmiech. – To ja dzwoniłem – wyjaśnił skromnie.

– Chodźmy, Sonya. Nic tu po nas. – Jax wyraźnie nie miał ochoty kontynuować tej rozmowy.

2.

Liu Kang wracał późnym wieczorem do mieszkania położonego na przedmieściu Nowego Jorku. Wybrał tę okolicę specjalnie po to, aby w wolnych chwilach móc bez obaw poćwiczyć. Nie wszyscy sąsiedzi lubią facetów ubranych w same spodnie, latających z jednego końca ogródka na drugi z nogami wysuniętymi do przodu i wrzeszczących przy tym niemiłosiernie. W momencie, gdy Kang otwierał furtkę, wiedział już, że popełnił błąd. Ułamek sekundy później upadł twarzą na chodnik po silnym kopnięciu. Jednak klasztor Shaolin wyrobił w nim pewne zachowania, które prawdopodobnie teraz uratowały mu życie. Błyskawicznie poderwał się na nogi unikając tym samym miażdżącego buta. Jeszcze w tej samej sekundzie wyprowadził dwa szybkie ciosy ręką, które sięgnęły celu. Przeciwnik zachwiał się tylko na moment, ale to wystarczyło. Side Kick lewą nogą prosto w gardło pozbawił go oddechu, a chwilę później życia. Liu Kang obrócił się o 180 stopni tylko po to, aby po raz drugi upaść na twarz. Tym razem na policzku zostały cztery rowki, z których od razu zaczęła płynąć krew. Kang poderwał się na nogi, ale nie wyprowadził kontry, tylko cofnął się o krok i zaczął powoli okrążać swego nowego przeciwnika. Po chwili do napastnika dołączyli dwaj następni. Wszyscy trzej byli podobnie ubrani i biła z nich niesamowita żądza krwi. Ten z kastetem wysunął się do przodu i wyprowadził cios. Liu instynktownie zablokował go lewą ręką, a prawą uderzył od dołu w łokieć napastnika. Trzasnęła kość i mężczyzna zatoczył się z bólu. Dwaj pozostali ruszyli z dwóch stron. Kang szybko ocenił sytuację i podskoczył. W powietrzu wykonał 3/4 obrotu i uderzył pierwszego z nich prosto w nos. Cios był tak silny, że chrząstka nosowa nie wytrzymała i zapadła się w głąb czaszki. Z ziejącej dziury chlusnęła krew. Napastnik przed śmiercią zdążył tylko popatrzeć zdziwionym wzrokiem na swego zabójcę. Drugi z nich zawahał się. Jego dwaj koledzy nie żyli, a trzeciemu niewiele brakowało. Ale Liu Kang już odwracał się w jego kierunku. Nie było odwrotu.

Kang uśmiechnął się nieznacznie. Nie wyszedł jeszcze z wprawy. Pierwszego z nich nie chciał zabić. Za to następnemu nie dał żadnych szans. A teraz został tylko jeden. Zrobił krok w kierunku mężczyzny, widział niepewność w jego oczach. Niepewność, która przeradzała się w strach.

– Kto cię tu przysłał? – Kang chciał dać mu szansę. O dziwo, tamten zaczął gadać, jakby go kto nakręcił. Ludzie są zdolni do wielu rzeczy, gdy patrzą w oczy śmierci.

– Nie wiem, jak on się nazywał... Przysięgam!!! Był ubrany na biało i miał dziwną twarz. Z jednej strony taką metalową, z czerwonym okiem. Powiedział, że przysłał go Shano Fahn, czy coś takiego. Naprawdę!!! Nic więcej nie wiem!

– Idź stąd. Chyba, że chcesz położyć się obok swoich kolegów.

Nie trzeba mu było dwa razy powtarzać. Pobiegł w ślad za tym ze złamaną ręką, który zmył się trzy minuty wcześniej. Kang zastanowił się nad jego słowami. Chłopak gadał co wiedział. Pewnie sam nie miał pojęcia o czym mówi. Ale dla Liu Kanga to miało sens. Znał Shao Kahna z dwóch Śmiertelnych Turniejów. Zajścia sprzed paru minut mogły świadczyć o tym, że Kano używając imienia Shao chce nastraszyć Kanga. Albo o tym, że Kahn szykuje coś wielkiego. Liu przyznał sam przed sobą, że nie bardzo wierzy w pierwszą możliwość.

3.

Uciekał już mniej więcej dwie godziny. Zaczynało mu brakować oddechu. Podczas biegu zastanawiał się, jak go znaleźli. Już wcześniej ukrył się poza miastem, gdyż przewidział, że może zostać zdradzony. Teraz gonili go jego dawni przyjaciele. Chcieli go zabić. Wszystko było dobrze do czasu, gdy w laboratorium opracowano nowy model cyborga, który był lepszym wojownikiem niż ludzie. Po tym wszystkim on stał się niepotrzebny. A ponieważ za dużo wiedział, chciano go zlikwidować. Trzy wysłane za nim roboty wpadły na trop dopiero dwie godziny temu. Od tego czasu zaczął się szaleńczy wyścig człowieka z maszynami.

Przystanął i obejrzał się za siebie. Za nim rozciągała się pusta ulica. Ogólną ciemność rozjaśniały poustawiane tu i ówdzie latarnie. Wziął głębszy oddech i pobiegł dalej, ale po kilku minutach zatrzymał się ponownie. Zdecydował, że najwyższy czas przejść do ofensywy. Rozejrzał się. Wokoło był tylko las i droga. Las. Postanowił, że ukryje się między drzewami i poczeka na roboty. Wprawdzie przeciwko trzem miał małe szanse, ale miał nadzieję, że może się rozdzielą. Wszedł głębiej w las. Dotychczas roboty trzymały się bezbłędnie jego śladów. Liczył, że między drzewami trochę się pogubią i ofiara zmieni się w myśliwego. W pewnym momencie zamajaczyło mu w oddali migające światełko. Ruszył w tamtą stronę. Światełko okazało się małym ogniskiem, przy którym siedziało dwoje ludzi. A on znał tych ludzi.

4.

Wayne Fursam i David Gunn wracali po całonocnym patrolu do koszar. Obaj służyli w Gwardii Narodowej w stopniach sierżanta i byli z tego dumni. Rozmawiali o kobietach. Raz po raz któryś z nich wybuchał śmiechem w reakcji na uwagę kolegi. Akurat kolej na wybuch wesołości przypadła na Wayne'a, ale ten się nie śmiał. Stał prosto wpatrując się w ogródek po przeciwnej stronie drogi. David popatrzył na niego najpierw z dezaprobatą, że ten nie zrozumiał dowcipu, ale później podążył za wzrokiem kolegi.

– O kur... – to było wszystko, co zdołał z siebie wydusić. Ale wystarczyło, aby Wayne ocknął się z letargu.

– Szybko! Trzeba zawiadomić szefa. Mówiąc to już wyciągał krótkofalówkę.

– Baza. Tu patrol A8. Na Fox Street mamy dwa ciała. Kompletnie zmasakrowane.

– Przyślijcie tu szybko oddział specjalny. Następnie obaj mężczyźni wyciągnęli broń i wpadli do ogródka przeskakując niewielki płotek odgradzający teren domu od ulicy. Na werandzie stał średniego wzrostu długowłosy Azjata w samych tylko spodniach. Na widok żołnierzy zszedł z werandy podnosząc jednocześnie ręce do góry. Na rozkaz żołnierzy bez oporów położył się

twarzą do ziemi i dał się skuć kajdankami. W takiej pozycji, z dwiema lufami pistoletów na plecach czekał na mające przyjechać posiłki.

5.

Na planie filmowym panował nieziemski bałagan. Reżyser biegał za scenarzystą, aby wyjaśnić pewne kwestie, kamerzyści próbowali skleić taśmy, które nie wiedzieć czemu popękały, a odtwórca głównej roli w najlepsze gawędził ze swoją dziewczyną, nie przejmując się kompletnie tym, co działo się wokół niego.

– Mówię ci Johnny, że to nie żart. Naprawdę rozmawialiśmy z Raydenem.

– Nawet jeśli, to co mnie to obchodzi? Skończyłem z turniejami. Niech szukają sobie innych chętnych. Mam tu dobrą pracę i nie zamierzam jej tracić tylko dlatego, że słyszałaś pogłoski o atakowaniu byłych zawodników przez Shao. Masz jakieś dowody, czy wiesz to tylko z opowiadań Chińczyka z miską na głowie?

– Nie mam dowodów... – Sonya spuściła nieco z tonu. – Ale dlaczego miałby nas okłamywać?

– Może ma w tym jakiś interes? – Johnny Cage ściągnął przyciemniane okulary i od razu zmrużył oczy przed wszechobecnym słońcem. Temperatura wynosiła około 35 stopni.

– Zróbmy tak: na razie zapomnijmy o wszystkim, a gdy plotki się potwierdzą, to wtedy weźmiemy się do roboty.

– Jeśli zaczną od ciebie, to będzie za późno. – Cage już szykował ripostę, gdy z megafonu rozległ się głos:

– Porucznik Sonya Blade proszona do telefonu.

Chwilę później Sonya podniosła słuchawkę i przyłożyła ją do ucha. Ledwie po ułamku sekundy musiała ją nieco odsunąć ogłuszona siłą głosu.

– Gdzie ty się do cholery podziewasz! Masz tu być za pięć minut! – głos szefa brzmiał niczym ryk lwa.

– Tak jest. – Niestety spóźniła się z ostatnim zdaniem. Wypowiedziała je do buczącego sygnału. Podeszła do Johnny'ego.

– Muszę jechać. Obowiązki wzywają. Baw się dobrze.

– Mam chwilę przerwy. Może zabiorę się z tobą?

Sonya uśmiechnęła się lekko.

– Dobra, wsiadaj.

Temperatura na zewnątrz powodowała, że niewiele osób zdecydowało się na wyjazd samochodem. Dlatego Cage i jego dziewczyna dotarli na miejsce bez żadnych problemów. Chwilę później byli w gabinecie szefa. Był tam również Jax.

– No, jesteś wreszcie. A to kto? – Szef nawet nie próbował ukryć zdziwienia.

– To mój facet. Johnny, poznaj Kurtisa Strykera, mojego przełożonego. Jacksona już znasz.

Mężczyźni szybko wymienili uścisk dłoni.

– Dobra. – Stryker od razu przeszedł do konkretów. – Na Fox Street znaleziono dwa zmasakrowane ciała. Patrol mówił, że sprawa jest poważna. Mam zamiar pojechać tam i rozejrzeć się. A wy jedziecie ze mną. Miło było mi cię poznać, Johnny, ale to służbowe sprawy i musisz zostać.

– Szefie. Skoro już i tak o wszystkim wie, to może chyba jechać z nami.

– Nooo... Dobra. To chodźcie.

6.

Liu Kang leżał już tak dwie godziny. Gdyby chciał, to w ciągu pięciu sekund mógłby zamienić się miejscami z tymi policjantami. Ale nie chciał. Teraz musiał tylko przekonać policję, że za-

bił w obronie własnej i wytłumaczyć, dlaczego ich nie powiadomił. Natomiast napaść na funkcjonariusza to poważniejsza sprawa. Z drugiej strony leżenie w tej pozycji zaczynało go już nużyć. Nagle usłyszał pisk opon i pomyślał, że nie poleży już długo.

Stryker wysiadł z samochodu, a w chwilę potem pozostali. Szybko rozejrzał się po okolicy. W ogródku leżały dwa zakrwawione ciała. Nieopodal twarzą do ziemi leżał skuty kajdankami mężczyzna, a nad nim stali dwaj żołnierze. Na widok Strykera jeden z nich podszedł i zasalutował.

– Panie pułkowniku, melduję, że złapaliśmy podejrzanego.

– Doskonale. Każcie mu wstać.

Mężczyzna wstał i szybko rzucił okiem po przybyłych. Oczy rozszerzyły mu się ze zdumienia. Usta otworzył szeroko i wyjąkał:

– Wy tutaj?

Stryker obejrzał się na Jaxa, Sonię i Johnny'ego.

– Znacie go?

Wszyscy trzej pokiwali głowami.

– To Liu Kang. Uczeń Shaolin. Doskonały w sztukach walki. – Jax pierwszy odzyskał mowę.

Kurtis podszedł do Chińczyka.

– Dobra. Mam zamiar zadać ci parę pytań i mam nadzieję, że będziesz chętny do współpracy. Po pierwsze: co tu się stało.

– Zostałem napadnięty przez czterech osobników i musiałem się bronić.

– Czterech powiadasz... Dlaczego więc są tu dwa ciała?

– Ponieważ reszta uciekła. Ci nie mieli szczęścia.

– Masz jakąś broń? – zapytał Stryker, ale widząc zdumienie w oczach Liu, poprawił się. – Zapytam inaczej. Jak ich zabiłeś?

– Nogami.

– Tak po prostu nogami? A może miałeś coś na nich? Jakieś metalowe buty, albo ostrogi?

– Nie. Nic z tych rzeczy.

– Szefie, on mówi prawdę. – Sonya klęczała przy jednym z denatów. Stryker obrócił się do niej.

– Co tam masz?

– Obaj zostali zabici silnymi ciosami. Tutaj jest jeszcze osobna plama krwi, która ciągnie się w kierunku furtki. To świadczy o tym, że ktoś uciekł. Może przyszedł byś to obejrzeć, a my z nim w tym czasie porozmawiamy.

– Dobra, macie pięć minut.

– Sie masz, Liu. – Johnny pierwszy był na miejscu.

– Witaj Johnny. To bardzo duży zbieg okoliczności, że znaleźliście się tu wszyscy troje, ale skoro już tu jesteście, to nawet dobrze. To nie był zwykły napad. – Kang przerwał, dla nabrania oddechu. Wszyscy milczeli czekając na dalszy ciąg.

– Oni przybyli tu z rozkazu Shao Kahna. Chcieli mnie zabić. Sonya spojrzała na Cage'a.

– Mówiłam ci, to nie chciałeś wierzyć. – a później mówiła już do Liu.

– Widzieliśmy się z Raydenem. Zakreślił nam ogólną sytuację. Shao chce znów zawładnąć ziemią. Tylko, że teraz ma zamiar wyeliminować poprzednich zawodników, aby nie dopuścić do nowego turnieju. – podczas tej wypowiedzi Stryker znalazł się w zasięgu głosu Sonyi. Teraz pilnie nadstawiał uszu, ale Sonya powiedziała już wszystko, co miała zamiar powiedzieć. Johnny Cage odszedł kilka kroków od rozmówców i zamyślił się. Kurtis, widząc, że nie ma co liczyć na dalszy ciąg, zapytał:

– Dobra, zechciejcie mnie poinformować co tu się dzieje, bo jak widzę, tylko ja jestem kompletnie zielony.

Wszyscy czworo pokrótce streścili mu dwa poprzednie turnieje i wydarzenia minionej doby. Gdy skończyli, Stryker długo jeszcze się zastanawiał, po czym powiedział:

– Dobra. Umówmy się, że nie bardzo wam wierzę. Myślałem, że stać was będzie na lepszą historyjkę w obronie kolegi, ale chyba wam coś nie wyszło.

– Kurtis, to nie jest blef. Dwa turnieje, to nie wytwór naszej wyobraźni. Może to i jest nieprawdopodobne, ale jednak rzeczywiste. Naszą jedyną nadzieją jest działać wspólnie. Myślę, że Shao Kahn wysłał kogoś i po nas. To po prostu kwestia czasu, nim i my zaczniemy walczyć. Dlatego gdy będziemy razem, mamy szansę przetrwać. Możesz być z nami lub przeciw nam, Stryker, ale niczego nie zmienisz.

– Dobra. Niech wam będzie, że „będę z wami". Ale jeśli to kit, to wsadzę wam wszystkim grabie w dupę.

7.

W twierdzy Shao Kahna panowały szampańskie nastroje. Sam bóg po raz kolejny czcił powrót swojej żony Sindel z zaświatów. Oboje snuli wizje o przyszłości Ziemi przez dwadzieścia cztery godziny na dobę. Nie mogli się doczekać, kiedy zapanują nad kolejnym światem. Wysłany na Ziemię Shang Tsung jak na razie bardzo dobrze wywiązywał się z powierzonego mu zadania. Shang Tsung... Kahn zamyślił się. Wiedział, że Tsung tylko czeka na jego moment zawahania, ale był dobrym wojownikiem i strategiem, dlatego bóg dał mu szansę. Do tej pory nie miał powodów do niepokoju. Co prawda poprzedni uczestnicy turnieju jeszcze żyli, ale za to tysiące innych ginęły każdego dnia. Już niedługo... – pomyślał.

Tymczasem Shang Tsung „oczyszczał" kolejne miasto. Z uśmiechem przyglądał się, jak jego wojownicy usuwają coraz to nowych panicznie przerażonych mieszkańców Ziemi. Shao Kahn będzie zadowolony. Nagle z zamyślenia wyrwał go krzyk z drugiej strony ulicy. Odwrócił się bez pośpiechu i zamarł. Pięciu jego podopiecznych próbowało rozprawić się z jednym człowiekiem, który systematycznie kontrował atakujące go potwory. Jego dwa metalowe pręty zakończone jakimiś dziwnymi wypustkami rozwaliły właśnie jedną głowę i szykowały się do następnej. Pod jego nogami leżało już z dziesięć martwych potworów. Tsung podszedł jeszcze dwa kroki, ale po chwili jakby zrezygnowany zatrzymał się i w skomplikowany sposób złożył dłonie. Niebo zmieniło swoją barwę, a sam Tsung uniósł się w powietrze. Rozłożył dłonie i za chwilę złożył je ponownie, lecz tym razem w inny sposób. Z ich wnętrza wytrysnęła kula ognia i z ogromną prędkością popędziła w stronę walczących. Nie obchodziło go, że jego podopieczni też mogą zginąć. W każdej chwili mógł poprosić władcę o nowe zastępy. Za to człowiek nie miał prawa przeżyć uderzenia ognistym pociskiem. Nie patrząc na dalszy przebieg wypadków, Shang odwrócił się i odszedł.

Człowiek pierwszy zauważył lecący w jego stronę pocisk. Błyskawicznie przeskoczył nad głową atakującego go skrzyżowania jaszczurki z pająkiem i rzucił się na chodnik. Popełnił tylko jeden błąd. Odwrócił się aby popatrzeć na wybuch. Ogień bezlitośnie wypalił mu niemal połowę twarzy i człowiek stracił przytomność.

8.

Przyczaił się za drzewem. Stąd widział wszystko, samemu nie będąc widzianym. Dwie osoby siedzące przy ognisku były mu bardzo dobrze znane. Nawet aż za dobrze. Obie należały do znienawidzonego przez niego wrogiego klanu ninja. Kiedyś znienawidzonego. Teraz czasy się zmieniły. Zastanowił się jeszcze chwilę, po czym podjął decyzję. Wszedł w krąg światła. Na jego widok siedzący przy ognisku poderwali się na nogi i zamarli ze zdziwienia. Przybysz podniósł obie ręce do góry w geście pokoju.

– Mogę się do was przysiąść? – zapytał. Ninjas popatrzyli na siebie i jeden z nich powiedział:

– Dobra, siadaj, ale po przeciwnej stronie ogniska. A później powiesz nam co tu robisz, a my zadecydujemy, co zrobimy z tobą.

Te szorstkie słowa były wywołane jedynie ostrożnością i obcy o tym wiedział. Usiadł powoli, aby nie wzbudzać niepotrzebnego zamieszania. Nerwy tamtej dwójki napięte były do granic możliwości, a on nie chciał zostać trafiony jakąś niespodzianką tylko dlatego, że zbyt szybko ugiął nogi. Zaczął opowiadać o sobie. O tym jak został zdradzony przez własny klan, jak chciano go zabić i jak musiał uciekać przed egzekutorami. Po jego opowieści zapytał, co oni tu robią. Pierwszy opowiedział mu niemal identyczną historię. Drugi co jakiś czas przytakiwał. Na koniec zapytał, czy się przyłączy do ich dwójki. We trójkę mieli większe szanse. Zgodził się. Wrogość z czasów, gdy byli jeszcze wojownikami swoich klanów prysła niczym bańka mydlana. Zawarli przymierze, którego każdy ninja przestrzegał. Nie musieli się więc obawiać, że pewnej nocy któryś z nich zginie zabity we śnie przez swoich towarzyszy.

Przez długi czas siedzieli w milczeniu. Wsłuchiwali się w odgłosy płonącego ogniska, gdy do ich uszu dotarł inny dźwięk – odgłos szeleszczących liści. Ledwo zdążyli wstać, gdy w krąg światła wkroczyły trzy roboty.

– Przyszliśmy po Sub-Zero. Jeśli nie będziecie się ruszać, nie stanie wam się krzywda.

W odpowiedzi na słowa cyborga wszyscy roześmiali się w głos. Roboty nie traciły czasu. Pierwszy z nich wypuścił sieć, która spadła na jednego z ninjas.

– Trzymaj się Reptile! Scorpion idzie na pomoc! – jego towarzysz błyskawicznie rozciął sznurki sieci i Reptile był wolny. Obaj natychmiast stanęli plecami do siebie, gdyż dwa roboty zaszły ich z dwóch stron. Trzeci właśnie podnosił się po mocnym kopnięciu Sub-Zero.

– Tam są!!! – Walki ustały. Wszyscy odwrócili się w stronę głosu. Z ciemności wypadło osiem postaci. Trzy z nich ninjas znali bardzo dobrze. Walczyli z nimi w turnieju. Pierwszym z trójki był Noob Saiboot tropiący Scorpiona i Reptile'a podobnie jak tamte roboty Sub-Zero. Drugą postacią był Baraka – mutant, a trzecią Jade – dziewczyna będąca klonem stworzonym przez Shao Kahna. Pozostałe pięć postaci tworzyły potwory, których ninjas nigdy na oczy nie widzieli. Szybko ocenili sytuację. Ponieważ Baraka i reszta wypadli na polanę razem z Noob Saibootem, musieli więc być przeciwko nim. Rozgorzała walka, w której bardzo często trudno było zauważyć kto się z kim bije. Wszystke potwory ruszyły na roboty ścigające Sub-Zero. Scorpion walczył z Noob Saibootem, Reptile z Baraką, a Sub-Zero z Jade.

Scorpion szybko wyprowadził kilka ataków mających zdezorientować przeciwnika. Ale Noob Saiboot nie dał się zaskoczyć. Natychmiast wyprowadził kontrę prawą nogą, jednak żółty ninja zablokował cios. Nie dał przeciwnikowi odzyskać równowagi i błyskawicznie uderzył dwa razy nogą. Saiboot zatoczył się. Scorpion cofnął się dwa kroki i wystawił rękę. Z dłoni wystrzeliła lina zakończona ostrym szpikulcem. Gdyby dotarła do celu, którym była szyja Noob Saiboota, ten nie miałby najmniejszych szans na przeżycie. Jednak Scorpion nie przewidział, że jego przeciwnik może być szybszy. Usunął się z toru lecącej liny i natychmiast wyskoczył z obiema nogami do przodu trafiając Scorpiona prosto w twarz. Ninja przewrócił się, krztusząc krwią, która obficie spływała do gardła ze złamanego nosa. Pociemniało mu na chwilę w głowie i nie zdążył zablokować ciosu z półobrotu wymierzonego w żebra. Trzasnęły kości. Scorpion przewrócił się na ziemię. Nawet nie próbował już wstać. Wiedział, że przegrał walkę. Przez mgłę zobaczył jeszcze cień zbliżający się do niego i wyciągnięte ręce łapiące go za szyję. Potem nie czuł już nic.

Noob Saiboot odwrócił się w stronę walczących i wypatrzył Reptile'a. Ruszył w jego stronę. Reptile walczył bardzo ostrożnie, trzymając przeciwnika na dystans. Z własnego doświadczenia wiedział, że miecze mutanta są w stanie przeciąć go na pół, tak jak się kroi ogórki. Uważnie obserwował ręce Baraki i gdy tylko ten wyprowadzał cios, robił unik i oddawał uderzenie. W ten sposób wypracował sobie lekką przewagę. Po kolejnym nieudanym ciosie Reptile podciął mutanta i ten runął na ziemię. Szybko wstał, ale Reptile nie czekał. Rzucił świecę dymną aby narobić zamieszania i wyskoczył do ciosu. Baraka dał się złapać na starą sztucz-

Kombat

kę ninjas i został trafiony prosto w twarz. Cofnął się, próbując złapać równowagę, ale w tym czasie otrzymał drugie uderzenie nogą. Potem trzecie. Przewrócił się. Reptile podbiegł do niego i wskoczył mu na klatkę piersiową miażdżąc wszystkie żebra i przebijając płuca. Z szeroko otwartych ust mutanta chlusnęła krew. Pod ogromnym ciśnieniem eksplodowały gałki oczne. Ninja zszedł z trupa, z którego cały czas płynęła krew i przystanął, aby otrząsnąć się z szoku, gdy spostrzegł idącego ku niemu Noob Saiboota. Szybko potrząsnął tylko głową i wyszedł mu na spotkanie.

Sub-Zero zlekceważył przeciwnika. Teraz tego żałował. Z rozciętej wargi płynęła krew, podobnie jak z prawego uda. Cięcie nie było głębokie, ale obniżyło sprawność jego nogi. Jade miała przewagę. Ninja pocieszał się, że jest dużo wytrzymalszy od kobiety. Tylko że nawet najsłabsza kobieta musi zostać uderzona przynajmniej raz aby zaprzestać walki, a Jade miała jeszcze czyste konto. Sub-Zero ruszył szybko do przodu jednocześnie schylając się przed zmierzającą ku niemu nogą. Wyprowadził cios ręką w pachwinę. Jade skuliła się z bólu. Ninja kucnąwszy szybko wstał, uderzając Jade w podbródek. Potężny cios odrzucił dziewczynę na jakieś trzy metry. Gdy próbowała się pozbierać wypluwając zęby, Sub-Zero przyklęknął na jedno kolano i zamknął oczy. Od razu w jego głowie pojawił się głos.

– Skoncentruj się – mówił. – Jesteś jedynym ninja, który ma takie wrodzone zdolności. Postaraj się je wykorzystać. Pamiętaj czego cię nauczyłem. Sub-Zero otworzył oczy i wrzasnął najgłośniej jak tylko mógł. Potężna dawka energii wystrzeliła z jego rąk i popędziła w stronę Jade. Ta widząc to, otworzyła szeroko oczy i wykrzywiła twarz w grymasie przerażenia próbując zasłonić się rękami. Nic to jednak nie dało. Dziewczyna zdążyła jeszcze poczuć przeraźliwe zimno ogarniające jej ciało i spostrzegła, że nie może się ruszyć. Ninja podszedł do zamarzniętego posągu, popatrzył chwilę i obrócił się na pięcie wyrzucając jednocześnie nogę do przodu. Figurka rozpadła się pod wpływem uderzenia na tysiące drobnych kawałków. Sub-Zero odwrócił się, aby ocenić sytuację. Roboty powoli rozprawiały się z potworami; zostało trzech na trzech. Baraka i Scorpion leżeli martwi. Reptile walczył z Noob Saibootem. Ninja ocenił sytuację. Gdy cyborgi poradzą sobie z potworami, zaatakują właśnie jego. Jeśli pomoże Reptile'owi, może poradzą sobie we dwójkę z Noob Saibootem. Ale nawet jeśli przeżyją, to będą musieli się zmierzyć z robotami, które nie czują zmęczenia. „Przykro mi, przyjacielu" – Sub-Zero ostatni raz popatrzył na Reptile'a i pobiegł w las.

Pięćdziesiąt metrów dalej Reptile kątem oka zauważył uciekającego ninja i odwrócił się, tracąc na moment kontakt psychiczny z przeciwnikiem. Chwilę później leżał martwy na ziemi, podobnie jak pozostałe potwory walczące z cyborgami. Noob Saiboot podszedł do robotów.

– Wydaje mi się, że Sub-Zero uciekł w tamtą stronę.

Roboty przytaknęły i cała czwórka pobiegła za uciekinierem.

9.

Stryker z uwagą wsłuchiwał się w opowieści Liu Kanga o przebiegu dwóch turniejów. Raz po raz odwracał się do Sonyi i Jaxa ze zdziwioną miną, a oni potakiwali w milczeniu głowami. Tak doszli do stacji metra. Na peronie nie było nikogo. Cage spojrzał na zegar.

– Przed chwilą odjechało metro. Spóźniliśmy się. Następne będzie za dwie minuty.

– Nie dożyjecie następnego.

Wszyscy odwrócili się w stronę mówiącego. Stojąca na schodach wysoka postać mężczyzny była dobrze widoczna w świetle rozmieszczonych na suficie lamp. Prawa strona jego twarzy błyszczała metalicznie, ale największą grozę budziło osadzone w środku metalu czerwone oko. Postać kontynuowała przemowę.

– Widzę, że najemnicy, których wysłałem w celu zabicia Liu Kanga, nie spisali się. Ale to nic. Teraz załatwię was wszystkich.

Gdy mówił, za jego plecami pojawiały się coraz to nowe postacie.

– Kano! Więc to ty ich przysłałeś? Trzymasz teraz z Shao Kahnem? – zdziwienie Kanga było ogromne.

– Tak Liu. Czasy się zmieniają. Mileenę już znacie. – pokazał ręką na stojącą obok niego dziewczynę. – Jak pewnie wiecie jest ona klonem Kitany, stworzonym przez Kahna. Nawiasem mówiąc Kitana też tu jest. A oprócz tego jakieś dwadzieścia sługusów Shang Tsunga. Skoro już dokonałem prezentacji, możemy przejść do sedna. – Kano dał znak i armia potworów ruszyła do natarcia. Chwilę później połowa z nich leżała zabita strzałami z broni Strykera. Obrońcy nie zdążyli się zgrupować. Zostali zaatakowani tam gdzie stali. Grupa potworów wpadła na Jaxa i Strykera, Kang nie czekając na przebieg zdarzeń, z oczami przepełnionymi złością skoczył do Kano, Kitana i Mileena ruszyły do Sonyi, ale Cage wskoczył między nie trafiając Mileenę. Rozgorzała walka na śmierć i życie. Co jakiś czas tylko przypadkowi przechodnie, którzy chcieli jechać metrem, po pierwszym rzucie okiem na peron szybko odwracali się na pięcie i wracali na górę.

Sonya cudem tylko uniknęła lęcącego w jej stronę wachlarza. Nie czekając na następną niespodziankę z arsenału Kitany, dwoma side kickami przewróciła przeciwniczkę. Jednak Kitana bardzo szybko stanęła na nogi. Wszystkie jej trzy uderzenia z ogromną precyzją dosięgły celu i po chwili Sonya zbierała się z ziemi. Zaczęły obchodzić się dookoła, próbując wyczuć moment ataku. Czujniejsza okazała się Sonya. Seria szybkich uderzeń Kitany tym razem została zablokowana. To wystarczyło do wytrącenia jej z rytmu. Po chwili podnosiła się z podłogi ze złamanymi żebrami. Zbyt późno doszła do siebie. Bardzo mocne kopnięcie w przeponę pozbawiło ją oddechu. Spazmatyczne wdechy zakręciły jej w głowie. Sonya tylko na to czekała. Stojąc przodem do Kitany wyrzuciła prawą nogę do przodu najsilniej jak potrafiła, trafiając przeciwniczkę w podbródek. Głowa Kitany poleciała do tyłu. Pękły wszystkie ścięgna i wiązania. Odłamki zębów wypadły ze zmiażdżonych warg wraz z kawałkiem odgryzionego języka. Bluznęła krew momentalnie zalewając mniej więcej powierzchnię metra kwadratowego. Kitana leżała martwa. Sonya usłyszała rozdzierający krzyk. Nie sposób było dojść, czy krzyczał mężczyzna, czy kobieta. Odwróciła się w stronę źródła dźwięku.

Jax i Stryker walczyli ramię w ramię. Osiem potworów, na które nie wystarczyło dowódcy nabojów, spychało ich coraz bardziej w stronę torów. Stryker wprowadzał zamęt swoją policyjną pałką. Tłukł, gdzie popadło, starając się mierzyć w okolice głowy. Nie zawsze mu to wychodziło. Jednak co chwila trafione bestie odskakiwały, by po otrząśnięciu się z bólu wrócić do walki.

Chaotyczne ataki napastników nie przynosiły widocznego efektu. Dwa już leżały martwe, a trzeci właśnie padał z roztrzaskaną głową. Ale z sekundy na sekundę Jax i Stryker słabli coraz bardziej. Mimo to nie poddawali się. Kurtis zrobił krok do przodu i po raz kolejny machnął pałką wybijając na oko z dziesięć zębów stojącemu zbyt blisko potworowi. Ten tylko kłapnął bezzębną w tym momencie szczęką i spróbował szponiastą łapą przeorać swojego oprawcę. Jednak Stryker był szybszy. Cofnął się na ułamek sekundy, aby po kolejnym wykroku znowu trafić pałką w ociekającą krwią szczękę. Tym razem bestia nie wytrzymała uderzenia i padła jak długa. Nie czekając, aż się podniesie, Kurtis wymierzył jej kopniaka prosto w żebra. To już na stałe zniechęciło ją do walki. Kilkusekundowa agonia zakończyła się planowo – śmiercią. Napastników zostało czterech.

Tymczasem Jax próbował dotrzymać kroku swojemu dowódcy. Jednak gołymi rękami mógł niewiele zdziałać. Napierające potwory zmuszały go do nieustannego cofania się. W pewnym momencie Jax poślizgnął się w kałuży krwi i stracił równowagę. Zrobił krok do tyłu i zamachał rękami, próbując za wszelką cenę utrzymać równowagę. Poczuł, że traci grunt pod nogami. Peron się skończył i Jax ciężko spadł na tory. Uderzył nerką w szynę i leżał przez chwilę nieruchomo. Otrząsnął się z bólu i zaczął podnosić się z torów. Wszystkie pozostałe przy życiu potwory rzuciły się za nim. Znowu upadł. Tym razem zamortyzował uderzenie przewracając się na

brzuch. Ręce miał daleko wysunięte przed siebie. Leżały w poprzek szyn. W takiej właśnie pozycji przejechało go metro.

Johnny Cage wykańczał Mileenę. Nie było już dla niej ratunku. Wszystko zaczęło się od wyskoku Cage'a, który oddzielił ją od oryginału. Nie zdążyła się jeszcze podnieść, a Johnny już złapał ją za włosy i podniósł na wysokość swojej twarzy. Uderzył ją dwoma krótkimi prostymi, a później lewą nogą w żebra. Mileena znowu przewróciła się. I tym razem Cage nie pozwolił jej samej wstać. Postawił ją na nogi i uderzył jeszcze dwa razy w to samo miejsce. Doskoczył do niej i z przykucu uderzył ją podbródkowym. Pech chciał, że akurat w tym momencie, przez przypadek, nadepnął jej na nogi. Unieruchomione w ten sposób ciało nie mogło przejąć energii ciosu. Głowa oderwała się od tułowia i wraz z wystającym kawałkiem kręgosłupa potoczyła się po peronie. Johnny Cage zszedł z dziewczyny i obrócił się w stronę torów w samą porę, aby usłyszeć przeszywający wrzask człowieka tracącego ręce pod kołami pociągu.

Kano okazał się trudnym przeciwnikiem. Przewagi dodawał mu nóż w prawej ręce, który już kilka razy zostawił ślad na ciele jego obecnego przeciwnika. Jednak sam też zarobił kilka ran od uderzeń twardych pięści Liu Kanga. Obaj prezentowali zupełnie odmienne style walki, które jednak w bezpośrednim starciu znakomicie się uzupełniały. Żaden z nich nie mógł znaleźć sposobu na pokonanie drugiego. Walka toczyłaby się prawdopodobnie do momentu, w którym obaj padliby z wyczerpania, jednak losy spotkania roztrzygnęły się dużo szybciej.

Wrzask, który usłyszeli, obu wytrącił z równowagi. Ale Kano szybciej doszedł do siebie. Kang, trochę oszołomiony, nie zdążył z blokiem i został bezlitośnie spunktowany. Przewrócił się na ziemię. Kano korzystając z chwili czasu rozejrzał się po polu walki. Sytuacja zaczęła przybierać obrót dla niego niekorzystny. Stryker właśnie odkładał krótkofalówkę, przez którą wezwał prawdopodobnie posiłki i karetkę. Za dwie, trzy minuty zaroi się tu od żołnierzy i policji. Kątem oka dostrzegł ruch. Liu Kang właśnie oprzytomniał i szedł w jego kierunku. Z drugiej strony zmierzał Johnny Cage. Im dwóm nie da rady. Musi uciekać, jeśli chce żyć. Popatrzył na Cage'a. Czerwone oko umieszczone w metalowej części twarzy pulsowało jaskrawym światłem. Nagle wiązka lasera uwolniła się z zamkniętej przestrzeni i popędziła w stronę Johnny'ego.

Cage zbyt późno zrozumiał co się dzieje. Lecz nawet, gdy zrozumiał, żadna reakcja nie przychodziła mu do głowy. Jego mózg próbował wymyśleć jeszcze jakieś wyjście z sytuacji, gdy leżał na posadzce z dziurą wielkości głowy w klatce piersiowej.

Sonya krzyknęła. Nie widziała ucieczki Kano. Nie słyszała strzałów Strykera, gdy po załadowaniu broni próbował zabić Kano. Nic się dla niej nie liczyło. Tylko krzyk. Krzyczała nadal, gdy funkcjonariusze pogotowia ratunkowego zabrali ją do karetki. Tam też nie przestała krzyczeć. Dopiero, gdy zemdlała, osłabiona tym krzykiem, zapanowała błoga cisza.

Motorniczy nie mógł się zatrzymać. To co zobaczył na stacji, doprowadziło go do granicy szaleństwa. Na peronie leżały ciała ludzi i stworów, których istnienie zakwestionowałby największy nawet specjalista od biologii. Coś takiego nie miało prawa żyć i chodzić po Ziemi. Cała stacja zachlapana była krwią. Tu i ówdzie leżały jakieś wnętrzności, ale on nie był specem od anatomii i nie potrafił powiedzieć, czy należały do ludzi, czy do tego czegoś. Gdzieniegdzie bielały kawałki kości i chyba zęby. Nie mógł tego stwierdzić na pewno, przejeżdżając z taką prędkością przez stację. Ale jedna rzecz najbardziej utkwiła mu w pamięci. Śmiertelny wrzask. Nawet dwa lata później, przebywając w zakładzie dla obłąkanych, wrzask prześladował go nadal. Słyszał go co noc. Bez wyjątku. Wrzask człowieka ginącego pod kołami pociągu.

10.

W szpitalu było ciepło i przytulnie. Obudził się i stwierdził, że ma zabandażowaną całą twarz. Podniósł rękę. Przy jego łóżku natychmiast pojawiła się pielęgniarka.

– Czy życzy pan sobie wody?

Uświadomił sobie, że zaschło mu w gardle. Pokiwał głową i po chwili pił już z trzymanego przez siostrę dzbanka. Po paru minutach pojawił się doktor.

– Dzień dobry panu. Nazywam się Derek Mohammed i jestem pańskim lekarzem. Jak zapewne zdołał pan zauważyć, ma pan bandaże na głowie. Są one wynikiem rozległych poparzeń pierwszego i drugiego stopnia. Zrobiliśmy, co było w naszej mocy. Poskładaliśmy pańską twarz do kupy. Nie jest ona może teraz zbyt piękna, ale w każdej chwili może się pan udać do chirurga plastycznego. Myślę, że te bandaże można już zdjąć – zwrócił się do pielęgniarki. Ta natychmiast wykonała polecenie.

– Czy może pan mówić?

– Chy... chyba tak. – Struny głosowe po tak długim okresie bezczynności musiały mieć trochę czasu, aby w pełni zadziałać.

– Jest pan wolny. Siostra pokaże panu szafę z pańskimi rzeczami.

Ubrał się szybko i odebrał swoje rzeczy, załatwiając wszystkie formalności związane z wyjściem ze szpitala. Zapytał o drogę i ruszył w stronę drzwi. Po drodze minął jasnowłosą kobietę z twarzą ukrytą w dłoniach. Obok niej siedział potężnie zbudowany mężczyzna w czarnych spodniach i niebieskobiałej bluzie. Za zakrętem zobaczył dwóch długowłosych mężczyzn o ciemnej karnacji. Głośno rozmawiali. Wsłuchał się w ich rozmowę. Jeden z nich mówił o wydarzeniach minionego dnia. Opisywał właśnie dziwnego człowieka, który przewodził masakrą. On znał tego człowieka. Właśnie on potraktował go fireballem. Usiadł na ławce, jakieś pięć metrów od nich i udawał, że na kogoś czeka. Po przelotnym spojrzeniu mężczyźni kontynuowali rozmowę. Z ich słów wywnioskował, że są Indianami. Z dalszej części dowiedział się o ich szamanie, który jakoby niczego się nie bał. Obaj mówili o nim z widocznym szacunkiem. Wstał z ławki i wyszedł na zewnątrz. Chwilę pomyślał. Musiał znaleźć faceta, który go skancerował. Ale nie mógł tego zrobić sam, bo gość stosował jakieś dziwne sztuczki. Latanie, strzelanie ognistymi kulami z rąk, wywoływanie zmian pogody i dowodzenie armią mutantów nie należały do normalnej, ludzkiej pracy. Musiał udać się po pomoc, a w tym momencie do głowy przychodziła mu tylko jedna myśl. Indiański szaman. Uśmiechnął się w duchu. Może i było to głupie, ale co szkodzi spróbować. Jeśli to zwykły szarlatan, to nic nie straci, ale jeśli w opowiadaniach Indian kryje się ziarenko prawdy, to może to być jego szansa. Przy głównej bramie szpitala zapytał strażnika o drogę do rezerwatu Indian. Po drodze wstąpił do paru sklepów i kupił sobie nowe ciuchy. W domu złożył naprędce maskę, która zasłaniała mu twarz. Po części zrobił to, aby ludzie nie widzieli jego zniszczonej twarzy, ale drugim powodem była potrzeba stworzenia sobie nowego image. Po wyjściu ze szpitala poczuł bowiem, że jest kimś innym i żeby móc wrócić do swej poprzedniej postaci, musiał pokonać swojego przeciwnika. Tego, który spowodował jego przemianę.

Porucznik Sonya Blade była w szoku. Co prawda, dochodziła już z wolna do siebie, ale wciąż nie mogła pogodzić się ze śmiercią Johnny'ego. Na dodatek Jax leżał kilka sal dalej w stanie krytycznym. Właśnie mijał termin wyznaczony na operację. Ale to nie miało znaczenia. Wszystko nie miało znaczenia. Liczyło się tylko jedno. Cage nie żyje. Siedzący obok niej Stryker robił co mógł, aby wyprowadzić ją z takiego nastroju. Jego wysiłki do tej pory przynosiły mizerny efekt, ale Stryker nie załamywał się. W duchu liczył, że lekarz kierujący operacją przyniesie pomyślne wieści. W przeciwnym wypadku Sonya kompletnie się załamie i potrzeba będzie miesięcy, aby ją z tego wyciągnąć. A on nie miał czasu. Musiał działać szybko. Coraz więcej dziwnych

wydarzeń miało miejsce w różnych miejscach w Ameryce. Masakra w biały dzień i ataki z niewiadomych powodów to tylko część zła wyrządzonego przez nieznanych sprawców. Ofiar było już nadto. Przerwał rozmyślania, bo z sali operacyjnej wyszedł lekarz. Oboje wstali na jego widok.

– Czy państwo są rodziną... – spojrzał w notatnik – Jacksona Briggsa?

– Jestem jego przełożonym.

Doktor pokiwał głową.

– Zrobiliśmy, o co nas pan prosił. Nie wiem jeszcze, czy to zadziała. Miejmy nadzieję, że tak.

– Nie ma pan pewności?

– Widzi pan. To nie takie proste. Do mnie, jako lekarza należało tylko wmontowanie części. Za ich działanie odpowiada sztab techników. Ja zetknąłem się z tym po raz pierwszy w mojej karierze. Nie ukrywam, że polegałem wyłącznie na słowach pańskich ludzi. Praktycznie rzecz biorąc to oni kierowali operacją. Ja wykonywałem tylko ich polecenia.

– Rozumiem. Zatem miejmy nadzieję, że to zadziała.

– Widzi pan. Bioniczne implanty wstawiane zamiast części ciała nie są zupełną nowością. Jednak koszt ich wykonania jest bardzo wysoki, dlatego prawie nikogo nie stać na taki wydatek. Sama w sobie operacja nie jest trudna. Miałem kłopoty, gdyż jak mówiłem wcześniej, robiłem to po raz pierwszy.

– Czy moglibyśmy zobaczyć pacjenta?

– Myślę, że za jakieś pół godziny narkoza przestanie działać. Wtedy zobaczymy, czy operacja się udała.

– Kiedy będzie mógł opuścić szpital?

– W zasadzie powinien leżeć tu jeszcze co najmniej tydzień, ale jeśli będzie pan uparty, to po zapisaniu mu specjalnych leków i przeprowadzeniu kilku testów będzie mógł wyjść od razu.

– Będę uparty – mruknął Stryker.

Jax z wolna dochodził do siebie. Minęło kilkanaście sekund, nim odzyskał pełnię widzenia. Zauważył, że jest w szpitalu. Starał się usilnie przypomnieć sobie, jak się tu znalazł. Nagły przebłysk pamięci uświadomił mu, dlaczego tu się znalazł. Metro. Widocznie uderzył go pociąg, gdy próbował uskoczyć. Jakieś drobne obrażenia. No, może złamane żebro. Usiadł na łóżku. Ziewnął i przeciągnął się. Rozejrzał się dookoła. Za szklaną taflą zobaczył Sonyę i Kurtisa. Wyciągnął rękę i pomachał im. Oni odmachali mu, ale Jax nie zwracał już na nich uwagi. Patrzył oczami otwartymi do granic możliwości na rękę wyciągniętą przed nim. To nie była jego ręka!!! Bardzo wolno obrócił głowę w stronę ramienia. A jednak. Ręka była przymocowana do jego ciała, a więc siłą rzeczy on musiał być jej właścicielem. Tym razem szybko obrócił głowę na drugie ramię. Z tej strony to samo! Przerażony, ale i zafascynowany zaistniałą sytuacją nie zauważył, jak lekarz z jego przyjaciółmi weszli do sali. Dźwięk głosu doktora wystraszył go, że aż podskoczył. Doktor uśmiechnął się lekko i przeprosił go.

– Czy dobrze się pan czuje? – zapytał.

– Nie jestem pewien. Przede wszystkim, co to jest?

– Chciałbym zabrać pana na kilka testów. W międzyczasie będę się starał udzielią panu wszelkich odpowiedzi.

Jax popatrzył przez chwilę na doktora i wzruszył ramionami.

– W porządku – rzekł.

W rezerwacie panował ogromny bałagan. Stojące tu i ówdzie brudne szałasy nie mogły zapewnić wystarczająco ciepła przebywającym w nich koczownikom. Tylko dwa szałasy wyglądały na bardziej zadbane. Przed jednym z nich wbite były na sztorc dwie włócznie. Drugi miał na końcu zatkniętą czaszkę jakiegoś zwierzęcia. Skierował się w jego stronę. Chwilę zastanowił

się, czy trzeba jakoś zapukać lub coś w tym rodzaju. Nigdzie nie zauważył jednak niczego twardego. Zaszurał więc tylko głośno butami i wszedł do środka. W szałasie siedziały dwie osoby. Po jego wejściu odwróciły się w jego stronę.

Testy trwały ponad trzy godziny. Gdy się skończyły, Jax wyszedł do przyjaciół. Widać było, że w pełni odzyskał energię. Stryker podziękował lekarzowi i cała trójka opuściła szpital. Kurtis nie ukrywał zadowolenia, że Jax wrócił do zdrowia. Jego radosny nastrój udzielił się pozostałej dwójce. Pojechali do biura Strykera, gdzie Briggs otrzymał pozostałe odpowiedzi dotyczące jego nowych rąk. Tam przeprowadzono na nim jeszcze kilka testów. Po kolejnych kilku godzinach cała trójka udała się na zasłużony odpoczynek.

– Przepraszam, że przeszkadzam, ale chciałbym zobaczyć się z Nightwolfem.

– Ja jestem Nightwolf. – Jedna z postaci wstała i zrobiła krok w jego kierunku.

– Nie jesteś Indianinem. Rzadko kiedy zjawiają się tu inni ludzie. Co cię do mnie sprowadza?

Opowiedział mu, co go spotkało. Szaman słuchał uważnie, podobnie jak jego towarzysz. Gdy skończył, Indianin usiadł i przez chwilę naradzał się z siedzącym cały czas mężczyzną. Albo kobietą. Nie mógł dojrzeć, ponieważ twarz zasłaniało rondo kapelusza.

– Dobrze. Myślę, że możemy ci pomóc. Widzisz, ja i mój towarzysz rozmawialiśmy właśnie na ten sam temat. On dokładnie wie, co się dzieje, gdyż już wcześniej przytrafiło mu się coś podobnego.

– Moglibyście wyjaśnić mi więc w czym rzecz?

Szaman poprosił go, aby usiadł. Nie czekając, aż spełni jego prośbę, zaczął opowiadać o turnieju. Kiedy opowieść dobiegła końca, druga postać wstała i podeszła do niego. Wstał. Mężczyzna wyciągnął rękę i rzekł:

– Witaj w klubie, bracie. Nazywam się Kung Lao.

Przez chwilę myślał nad odpowiedzią. W końcu zdecydował.

– Nazywaj mnie Kabal.

11.

Shao Kahn był wściekły. Jego plan pokonania bogów spalił na panewce. Całe przedsięwzięcie zaczynało się walić. Najpierw dzięki Raydenowi bogowie odparli jego ataki, a później okazało się, że Kano nie wypełnił zadania do końca i Liu Kang żyje. Czas uciekał. Nie było go wystarczająco dużo, aby zebrać nową armię i ruszyć na bogów. A więc portal zostanie otwarty. Jego jedyną nadzieją został Shang Tsung. Liczył na to, że jego podopieczny rozprawi się z Kangiem i resztą. Jeśli mu się nie uda, to trzeba będzie walczyć w turnieju.

Do trzech razy sztuka. Tym razem nikt go nie pokona.

12.

Miasto płonęło. Shang Tsung z właściwą sobie gracją palił dom po domu, budynek po budynku. Jego niekończące się zastępy potworów wypełniały bezbłędnie swoje zadanie. Jedyną przeszkodą byli policjanci i żołnierze. Na każdego takiego przypadało mniej więcej pięć potworów, ale Tsung nie martwił się. Odbijał sobie straty na cywilach. Ponadto jego ludzi było dużo więcej, niż Amerykanów.

W pewnej chwili przerwał rozmyślania i spojrzał w górę. Pogoda zaczynała się zmieniać. Albo mu się wydawało, albo niebo lekko wibrowało. Przypatrzył się uważnie. Zrozumiał, co to oznacza. Dwa razy wcześniej był świadkiem tego zdarzenia i ani razu nie miał po tym przyjem-

nych wspomnień. Znaczyło to, że jego mistrzowi nie udało się powstrzymać bogów. Więc przyszłość Ziemi leżała w jego rękach. Musiał się śpieszyć.

Nad Ameryką otwierał się portal. Portal prowadzący na turniej Shao Kahna.

13.

Stryker szybko wydawał rozkazy przez mikrofon. W pomieszczeniu radiowym było duszno ale co chwila drzwi otwierały się i zamykały wpuszczając bądź wypuszczając kolejnych posłańców. Sonya i Jax spoglądali przez jego ramię na schematyczną mapę miasta. W punktach największego zagrożenia paliły się czerwone lampki. W tej chwili wszystkie były zapalone. Do pokoju wszedł Liu Kang.

– Chodźcie. Potrzebują nas na ulicy. Barykadując się tu niczego nie zdziałamy, a bestie Tsunga są już niedaleko. Jeśli nie wyjdziemy teraz, to nie wyjdziemy wcale.

Posłuchali go. Chwilę potem na ulicy zrobił się niesamowity ścisk. Ludzie w panice biegali na wszystkie strony wpadając na siebie i przewracając się. Funkcjonariusze Gwardii Narodowej bezskutecznie próbowali ich powstrzymać. Kurtis i reszta ruszyli w stronę centrum. Tam najwcześniej mogli spodziewać się ataku. Jeśli będą pierwsi, to sami będą mogli wybrać sobie miejsce do obrony.

W centrum nie było już nikogo. Płonące domy wykurzyły mieszkańców na przedmieścia. Fala ataku już tędy przeszła. Jax uśmiechnął się smutno, ale z satysfakcją. Jeśli Tsung chce ich dostać, to musi zawrócić. To powinno powstrzymać przez chwilę dalszą masakrę.

Ustawili naprędce prowizoryczną barykadę. Byli otoczeni. W chwili ataku będą osłaniać tylko jedną stronę, lecz gdy napastnicy sforsują barykadę, z drugiej strony atak powinien zostać już odparty. Przynajmniej takie były założenia Strykera. Szkoda, że nie zdążyli wypróbować tego w praktyce. Sonya przerwała pracę wpatrując się w niebo. Wydało jej się, że nagle błękit rozdziera się niczym papier. W miejcu rozdarcia zionęła czarna dziura. Widziała już kiedyś taki widok. Nagle poczuła na ramieniu zimny metal. Obróciła się. Jax zdjął rękę i pokiwał smutno głową.

– Zaczyna się.

Sub-Zero słaniał się na nogach. Był kompletnie wyczerpany. Co chwila przystawał robiąc krótki odpoczynek. Teraz też. Postał kilkadziesiąt sekund i pobiegł dalej nie oglądając się za siebie. Skręcił w boczną uliczkę i prawie uderzył nosem w trzymetrowy mur. Za sobą usłyszał kroki. Odwrócił się. W wylocie uliczki stali jego prześladowcy. Miał marne szanse na pokonanie wszystkich czterech, ale nie miał zamiaru tanio sprzedać skóry. Nie czekał aż go zaatakują. Ruszył naprzód i najsilniej jak mógł kopnął najbliższego robota. Jeden był chwilowo wykluczony. Zostało jeszcze trzech. Szybko zrobił obrót i w tym momencie został trafiony w nerkę. Nogi odmówiły mu posłuszeństwa. Upadł. Nawet nie próbował wstać. Przeturlał się na plecy i zamarł. Zamiast nieba, w górze rozciągała się czarna dziura okrywająca w jego mniemaniu cały świat. Po chwili wszystko zrozumiał. „No cóż” pomyślał. Umrę nie doczekawszy wielkiego turnieju.

Nightwolf, Kabal i Kung Lao zmierzali w stronę centrum. Tam najszybciej mogli dowiedzieć się, gdzie jest Shang Tsung. Szli pieszo, gdyż jazda samochodem w ogniu i w kłębach dymu graniczyła z cudem. Mieli do przejścia jakieś 10 kilometrów. Mimo, że szli bardzo szybko, to do centrum nie dotarli. Ujrzeli bowiem czarną dziurę zamiast nieba. Po chwili w dziurze zamajaczyła twarz, którą tylko Kung Lao rozpoznał. Była to twarz ludzkiej postaci boga Raydena.

Sub-Zero również zobaczył twarz. Wzniesione ostrze nie opadło na niego, aby zadać ostateczny cios. Wszyscy znieruchomieli obezwładnieni siłą głosu Raydena.

Na barykadzie również dostrzeżono objaw boskiej władzy. Nawet sługusy Shang Tsunga z nim samym na czele nie byli w stanie się poruszyć. Z nieba dobiegł ich głos, od którego popękały szyby w oknach nie spalonych dotychczas budynków.

– Zostaliście wybrani do reprezentowania Ziemi w turnieju. Bądźcie ostrożni. Wasze dusze są chronione przed Shao Kahnem, ale wasze życia nie. Nie mogę wspomagać was dłużej. Ziemia jest w mocy bogów z zaświatów.

To, co się stało później na trwałe zachowa się w pamięci tych, którzy po raz pierwszy brali udział w turnieju.

Uczestnicy poprzednich edycji zostali wciągnięci przez bramy portalu pociągając za sobą swoje najbliższe otoczenie. W zaświatach czekał na nich sam Shao Kahn wraz ze swoją świtą.

Zaczął się trzeci turniej Mortal Kombat. Losy Ziemi spoczywały w rękach wojowników, którym udało się przeżyć, aby wziąć w nim udział.



Test Kombatowy

Witaj wojowniku! Lubisz MORTAL KOMBAT, STREET FIGHTER i inne mordobicia? Jeśli to czytasz, to pewnie tak. Myślisz, że jesteś dobry i znasz temat? Skoro tak, rozwiąż poniższy teścik. Jeśli odpowiesz poprawnie na sześć pytań – znasz się. Jeśli odpowiesz poprawnie na osiem – jesteś niezły. Jeśli zaś odpowiesz dobrze na wszystkie – chylę przed tobą czoła. Jeżeli poszło ci nieco gorzej, nie martw się. Przeczytaj artykuł, który powinien trochę przybliżyć ci wszystko, co dzieje się od kilkunastu lat w świecie mordobić, a twoja wiedza poprawi się. Tak myślę.

1. Jak nazywa się pierwsza na świecie gra karate?
2. Jak nazywa się najlepsza obecnie, najmodniejsza, najbardziej nowoczesna i trójwymiarowa gra karate?
3. Kim jest Dan Forden?
4. Ile części ma już seria STREET FIGHTER?
5. Podaj trzy-cztery tytuły mordobić, na podstawie których nakręcono filmy.
6. KARATE, KENDO, NUNCHAKU, BO – cztery style, jedna gra. Jaka?
7. Gdzie rozgrywa się akcja gry LAST NINJA 2?
8. Wstaw odpowiednie tytuły mordobić w w zdanie: Dwóch śmiertelnych wrogów znowu zmierzy się w trzeciej części cyklu..., podczas gdy część czwarta ... ma być grą trójwymiarową i digitalizowaną jednocześnie.
9. Jak się nazywa gra, w której walczy między sobą trzech wojowników na jednym ekranie?
10. Who's the Boss???

Mordobicia. Temat ten zawsze elekryzował producentów gier, którzy prześcigając się w pomysłach starali się zaskoczyć, olśnić i oszołomić graczy swoim nowym produktem. Podobnie z graczami, którzy zawsze wiernie stali obok nowych maszyn w salonach gier, rogryzając każdą, nawet najgłupszą gierkę.

Na początku warto zwrócić uwagę na fenomen salonów gier, tak ważny w amerykańskiej i japońskiej kulturze, zaś praktycznie nieobecny u nas. Nie jestem pewien, czy wam wiadomo, że w Ameryce obywatel, który nie ma skończonych 21 lat, nie ma prawa wejść do knajpy czy pubu. Nigdzie nie sprzedadzą mu też alkoholu, nawet małego piwka (grożą za to sprzedawcom surowe kary, z więzieniem włącznie). W zamian za to budowane są wielkie centra rozrywki, gdzie młodzież może godziwie spędzić czas, wydać pieniądze i zabawić się... Brzmi głupio? Byłem w takim centrum rozrywki. Posłuchajcie: siedem sal kinowych, trójpoziomowy salon gier i 400 automatów (samych MK3 było ze 20), kilkanaście kafejek z ciastkami, sokami i pizzą, kilkadziesiąt sklepików, kręgielnia... można jeszcze dużo wymieniać, ale nie w tym rzecz. Salony gier grają pierwsze skrzypce w całym gierkowym interesie i są zawsze pełne rozentuzjazmowanych, podniecających się nowymi gierkami młodych ludzi. Oni też informują, przez swoje zainteresowanie grą, o swoich potrzebach. A mordobicia to numer jeden. I to jest fakt.

Bardzo dawno temu, we wczesnych latach osiemdziesiątych, gdy na automatach królowało jeszcze POLE POSITION i PONG, pewna firma wpadła na pomysł gry karate. Grę wydano pod

1. INTERNATIONAL KARATE – automaty
2. VIRTUA FIGHTER 2 – automaty
3. TOASTY! – postać z MK2, która wyjeżdża z boku ekranu podczas UPPERCUTÓW.
4. Osiem: STREET FIGHTER, STREET FIGHTER 2, STREET FIGHTER 2 HYPER FIGHTING, STREET FIGHTER 2 CHAMPIONSHIP EDITION, SUPER STREET FIGHTER 2, SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO, STREET FIGHTER THE MOVIE, STREET FIGHTER ALPHA.
5. STREET FIGHTER, MORTAL KOMBAT, DOUBLE DRAGON, FATAL FURY.
6. BUDOKAN – PC, Amiga
7. W ogromnej metropolii, inaczej mówiąc w mieście!
8. STREET FIGHTER, MORTAL KOMBAT,
9. IK+ (INTERNATIONAL KARATE PLUS) – PC, Amiga
10. Hehe...GULASH!!!

tytułem INTERNATIONAL KARATE i od razu stała się ogromnym hitem. Dziś można na nią popatrzeć oglądając film „KRWAWY SPORT" z van DAMMEM, gdzie JEAN i ten drugi, kudłaty Amerykanin (Jackson?) grają sobie zaraz po przybyciu do HONKONGU. Gra charakteryzowała się choćby tym, że zamiast przycisków FIRE posiadała po dwa joye dla zawodnika. Jednym z nich kontrolowało się ruch, drugim zadawanie ciosów.



Jak już wspomniałem, gierka stała się ogromnym hitem i to ona właśnie rozpoczęła BOOOOM na mordobicia. Niemal każdy z obecnych wtedy komputerów doczekał się gry karate (na SPECTRUM na przykład – fatalne „KUNG FU"). Sama konwersja INTERNATIONAL KARATE pojawiła się dużo później i nie miała wiele wspólnego poza tytułem i samym sensem z pierwotną wersją automatową. Konwersji doczekały się jednak wszystkie znaczące wtedy komputery, czyli ATARI 800, COMMODORE 64 i SPECTRUM 48. To było właśnie to, na co czekali wszyscy – zarówno producenci, jak i gracze. Zaraz potem, choć jeszcze nie w ogromnych ilościach, zaczęły się ukazywać komputerowe mordobicia i gry, w których sztuki walki pełniły pierwszoplanową rolę.

Ale mordobicia ciągle jeszcze nie rządziły. Wydanie EXPLODING FIST w wersji na SPECTRUM i C64 pokazało, jak może wyglądać dobrze wykonana gierka. Grafika i animacja stały na najwyższym poziomie i nigdy, powtarzam, NIGDY nie było lepszej gry karate na ośmiobitowce. Na ATARI wydane zostały NINJA i KARATEKA. Te dwie gry okazały się trafione w stu procentach w gusta użytkowników i nawet kilka lat później sprzedawały się jak świeże bułeczki. EXPLODING FIST 2, który powstał w kilka lat później, nie powtórzył sukcesu części pierwszej. Biegało się w nim w prawo, gra była kiepska.

Potem długo panował zastój w interesie. Tymczasem na automatach pokazał się STREET FIGHTER – gra wydana przez mało znaną firmę CAPCOM. Gra była surowa, brakowało jej dynamiki, wyglądała dosyć średnio. Miała jednak tę „iskierkę", która zelektryzowała graczy. Gra zarobiła ogromne pieniądze, CAPCOM zamówił konwersje na SPECTRUM, COMMODORE 64 i PC (EGA 16 kolorów, jedna dyskietka). Konwersje okazały się fatalne. Zero miodności, animacja do kitu, skandal. Nie przeszkodziło to im jednak sprzedawać się wyśmienicie. CAPCOM zarobił, i dobrze, bo po kilku latach wypuścił... STREET FIGHTER 2. I od tego się zaczęło.

STREET FIGHTER 2 był szokiem dla wszystkich. Gracze nie odchodzili od automatów, pieniądze same wpadały do kieszeni bossów z CAPCOM, interes się kręcił. Każda postać miała swoją legendę, ciosy specjalne, gra wyglądała jak na standardy tamtych czasów cudownie i co najważniejsze, cieszyła się ogromnym wzięciem przez kilka lat. CAPCOM umiejętnie podsycał atmosferę wypuszczając kolejne, usprawnione wersje (HYPA FIGHTING, CHAMPIONSHIP EDITION). Inne firmy też nie próżnowały, korzystając ze szlachetnego wzorca wypuszczały całe stosy mniej lub bardziej udanych naśladowców aż do czasu, gdy CAPCOM po raz kolejny zlikwidował konkurencję wydając SUPER STREET FIGHTER 2. Gra była dużo lepsza od „zwykłego"

STREET FIGHTER. Była o wiele szybsza, było więcej zawodników, miała lepszą grafikę i płynniejszą animację. To było znowu to... aż do czasu, gdy znana wcześniej głównie z fliperów firma MIDWAY zadebiutowała... MORTAL KOMBAT.

Tym razem zwariowali wszyscy. Pierwsza gra karate, w której wykorzystano digitalizowaną grafikę. Gra z bryzgającą na boki krwią. Gra, w której wyrywa się kręgosłup lub serce. Gra zła, okrutna i fotorealistyczna. Gra przerażała i jednocześnie przyciągała jak magnes. Rządziła w salonach całego świata. Była najlepsza.

Zostawiając na chwilę świat automatów, wracamy do komputerów. AMIGA, PC, a nawet SPECTRUM (tak tak... cała kaseta C-60!) doczekały się swoich wersji STREET FIGHTER 2. Pierwsze słowo, które przychodzi mi na myśl brzmi: DÓŁ. Po raz kolejny konwersja okazała się fatalna i nierówna pierwowzorowi. Grze brakowało miodności, szybkości... wszystkiego. Mniej więcej w tym samym czasie AMIGA (tak na marginesie to C64 i SPECTRUM też!) otrzymała grę IK+ (INTERNATIONAL KARATE PLUS) wydaną przez firmę SYSTEM 3, znaną wcześniej chociażby ze znakomitej serii LAST NINJA (C64, SPECTRUM, AMIGA). IK+ okazał się przebojowy w punkcie, w którym zawiódł STREET FIGHTER 2. W grę dało się grać, a co więcej, grało się wręcz znakomicie! Świetna grafika i dźwięk, doskonała animacja i trzech wojowników na jednym ekranie ładowało na full miodności. I o to chodziło.

Kilka lat później nadeszło wielkie widowisko pod nazwą MORTAL KOMBAT. Od tego czasu drogi automatów i komputerów/konsol połączyły się – niemal każda gra, która dobrze zarabiała na automatach po pewnym czasie doczekała się swojej domowej wersji.

Dalsze dzieje dwuwymiarowych mordobić powinniście znać. MORTAL KOMBAT 2, 3 i SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO. MORTALE ciągle walczą ze starym STREET FIGHTEREM o palmę pierwszeństwa na polu 2D. Inne produkty takie jak KILLER INSTINCT, X-MEN, ART OF FIGHTING chociaż przykuwają uwagę graczy na całym świecie – nie dobiją się do czołówki. Czołówki dwuwymiarowej, bo należy odróżnić je od trójwymiarowych mordobić. Wprawdzie automaty widziały tylko VIRTUA FIGHTER 1/2 oraz TEKKEN 1/2, za to na PLAYSTATION i SATURNA zaczęło się już szaleństwo... nowa generacja software'u uderzy z impetem lada dzień.

Nie chcę wam opowiadać, jak świetne są trójwymiarowe mordobicia. Są super i to wystarczy. Miejmy nadzieję, że nadejdą czasy kiedy będę mógł trochę więcej o nich napisać. Teraz ciągle są nowością, a użytkownicy PeCetów i Amig raczej obejdą się smakiem. Bo nie wierzę, że ktoś z was kupi sobie za osiem milionów specjalną kartę graficzną, aby pograć np. w VIRTUA FIGHTER (o czym poniżej).

Ale PeCet też potrafi. FX FIGHTER był tego doskonałym przykładem, czas więc na następne. Producenci kart graficznych prześcigają się w produkcji akceleratorów, kroku dotrzymują im firmy piszące gry. I tak, na PC lada dzień możemy się spodziewać karty graficznej na chipsecie firmy DIAMOND, akceleratora trzeciego wymiaru. Do karty dodawana będzie za darmo gra VIRTUA FIGHTER REMIX – jedno z najlepszych trójwymiarowych mordobić. Niedługo też odbędzie się premiera PeCetowej wersji TEKKENA, oczywiście pracującego tylko ze specjalną kartą graficzną firmy YAMAHA. Od kilku miesięcy sprzedawany jest 3D BLASTER znanej firmy CREATIVE LABS. Dostępne jest już pięć tytułów wykorzystujących jego możliwości, CREATIVE LABS obiecuje nowe. Czyżbyśmy obserwowali schyłek starego i początek nowego? Szczerze mówiąc wątpię. To wydaje się bez sensu – aby pograć sobie w TEKKENA możesz kupić PENTIUM z super-akceleratorem graficznym albo też PLAYSTATION za jedną czwartą ceny tego PeCeta.

Wybór wydaje się oczywisty...

Nie wspominałem o wielu innych, mniej ważnych grach, które ukazywały się na przestrzeni lat. Wymieniłem jednak te moim zdaniem najważniejsze, które miały znaczący wpływ na rynek.

P.S. Chciałbym pozdrowić mojego MISTRZA (niestety nawet nie znam jego imienia), który w czasach gdy byłem gołowąsym młokosem zaszczepił mi uwielbienie do mordobić w pewnym salonie gier. Biegałem tam codziennie, a on mnie uczył grać... uczył walczyć... uczył wygrywać i przegrywać. Pamiętam, jak w ostatnim pojedynku pokonałem MISTRZA... więcej go nie widziałem. Od tamtej pory kroczę już własną ścieżką. Dziękuję ci MISTRZU!

Gulash

Dziesięć mordobić wszechczasów

1. MORTAL KOMBAT 1 / SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO
3. VIRTUA FIGHTER 2 / TEKKEN 2
5. MORTAL KOMBAT 3
6. X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM
7. STREET FIGHTER ALPHA
8. TEKKEN
9. KILLER INSTINCT
10. SAMURAI SHODOWN 1/2/3

Dziesiątka wojowników wszechczasów (samce)

1. RYU (seria STREET FIGHTER)
2. JOHNNY CAGE (MORTAL KOMBAT 1/2)
3. MARSHALL LAW (TEKKEN 1/2)
4. AKIRA YUKI (VIRTUA FIGHTER 1/2)
5. FULGORE (KILLER INSTINCT)
6. TERRRY BOGARD (KING OF FIGHTERS'95)
7. WOLVERINE (X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM)
8. HAOHMARU (SAMURAI SHODOWN)
9. EIJI (TOSHINDEN)
10. KABAL (MORTAL KOMBAT 3)

Dziesiątka wojowników wszechczasów (samice)

1. ELLIS (TOSHINDEN)
2. SONYA BLADE (MORTAL KOMBAT 1/3)
3. CAMMY (STREET FIGHTER)
4. MICHELLE (TEKKEN)
5. PAI CHAN (VIRTUA FIGHTER 2)
6. CHUNLI (STREET FIGHTER)
7. GAIA (TOSHINDEN)
8. JUBEI (SAMURAI SHODOWN)
9. MILEENA (MORTAL KOMBAT 2)
10. ANNA (TEKKEN)

Nienawidzę go!

1. BISON (STREET FIGHTER)
2. SHAO KAHN (MORTAL KOMBAT 2/3)
3. DEVIL KAZUYA (TEKKEN)
4. FO (VIRTUA FIGHTER 2)
5. RUNGO (TOSHINDEN)

Te rankingi to typy Gulasha, zebrane na bazie wieloletnich doświadczeń. Oczywiście, że możecie się z nimi nie zgadzać. Ludzie mają różny gust. Pamiętajcie jednak, że nie należy ograniczać się do jednej gry. Nigdy. Bądźcie wszechstronni, bądźcie mistrzami, grajcie do woli. Życzę szczęścia i radości, blah blah blah, i do zobaczenia w KOMBAT KORNER... PEACE!

FX FIGHTER

FX FIGHTER to pierwsze trójwymiarowe mordobicie, jakie ujrzały domowe komputery PC. Wśród gier konsolowych trzeci wymiar niczym już nie szokuje. Gry takie jak TEKKEN czy VIRTUA FIGHTER od dłuższego już czasu goszczą zarówno w salonach gier, jak i na domowych kosolach nowej generacji (SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN). Mimo tego FX FIGHTER stanowi pewien przełom w PeCetowej myśli technicznej i pokazuje, że PeCet (z lepszym lub gorszym skutkiem) też potrafi. Oczywiście, aby w pełni rozkoszować się grafiką potrzebny jest potężny sprzęt, najlepiej Pentium, ale gra w przyzwoitym tempie pracuje już na DX/2 66.

Program został opracowany dzięki technice BRender, bibliotece szybkich graficznych procedur, które umożliwiają pseudo-renderowanie w tzw. czasie rzeczywistym. Programiści mówią, że system potrafi renderować 65000 polygonów na sekundę w rozdzielczości 320x200 na 486 DX2/66 i ponad 80000 polygonów na sekundę na Pentium/60. Podpisali także umowę ze znaną firmą produkującą karty graficzne Cirrus Logic. Ma ona w niedługim czasie wyprodukować kartę graficzną z hardware'ową akceleracją BRender. Każdy program używający tego systemu będzie kilka razy szybszy.

Wracajmy do samej gry. Turniej, ośmiu zawodników i jeden boss RYGIL. Ładne scenerie i co najważniejsze, grafika w pełni 3D. Pole walki także, co oznacza, że możesz odskoczyć nie tylko do tyłu, ale także przeturlać się w lewo lub w prawo. Czyni to grę bardziej taktyczną niż MK czy SSF2T, można biegać i uskakiwać na boki planując następne uderzenie. Grafika została wykonana na wysokim poziomie, oczywiście gdyby możliwości PeCeta były większe, byłaby jeszcze lepsza. Programiści pokazali jednak kierunek, którym w przyszłości ktoś powinien się udać. Czekamy więc na FX FIGHTER 2.



Oto kilka podstawowych pojęć FX FIGHTER.

W grze występują, nazwane tak przeze mnie, podwójne ciosy. PRAWO + RĘKA wcale nie znaczy to samo co PRAWO – RĘKA. PRAWO + RĘKA oznacza mianowicie wciśnię-

cie jednocześnie dwóch klawiszy, natomiast PRAWO – RĘKA to szybkie naciśnięcie jednego po drugim. Ciosy te różnią się od siebie i dzięki takiemu rozwiązaniu w grze mamy tylko dwa przyciski FIRE, a nie jak np. w SSF2T sześć.

Kolejne nowe akcje to turlanie się i bicie leżącego. Przeturlać się można zawsze wciskając:
TYŁ + DÓŁ + RĘKA lub PRZÓD + DÓŁ + RĘKA
zależnie od strony, w którą chcemy uciec. Bicie leżącego zaś osiągąmy wciskając:
GÓRA + RĘKA
w momencie gdy przeciwnik gryzie piach po jednej z twoich udanych akcji.

Skakanie nie przynosi oczekiwanych rezultatów, znanych z bijatyk 2D. I znowu jeśli wyskoczysz wciskając GÓRA + PRZÓD + NOGA, to zawodnik wystawi nogę wcześniej, zaś jeśli zrobisz to wciskając GÓRA + PRZÓD – NOGA, to zawodnik kopnie już opadając. Jednak radzę pozostać na ziemi, zaś skoków używać tylko do szybkiej ewakuacji ewentualnie do przeskoczenia nad przeciwnikiem.

Przed wami już tylko przedstawienie wszystkich ośmiu zawodników i ich ciosów specjalnych, połączonych razem z combos. Jest ich ogromna ilość, powinno to zadowolić każdego fana mordobić.

Podstawy

Noga	Fire 1 – N
Ręka	Fire 2 – R
Do Przodu	Lewo lub Prawo – P
Do Tyłu	Lewo lub Prawo – T
Kucanie	Dół – D
Podskok	Góra – G
Blok	Tył + Ręka
Kopniak w Powietrzu	P/T , G + N
Bicie Leżącego	G + R
Podcięcie	D + N (naciskać N kilka razy)
Kiedy zostałeś znokautowany...	
Turlanie się do Tyłu	T
Turlanie się do Przodu	P



Ciosy i combosy

ASHRAF

Ręce:

Hammer Punch	D + R
Elbow Lunge	P , D + R
Energy Push	P , D , P + R
UpperCut	T , R (szybko)
Charging Punch	P + R
Charging BackBreaker	P + R , D + R
Charging Elbo	P + R , P + R
Push	P , G + R
FireBall Projectile	T , P + R



Kopnięcia:

Handstand Kick	P , T + N
Jumping Roundhouse	U , K (szybko)
Super Backflip!	T , P , P , P + R , D + N
Charging Spin Kick	P + R , G + N
Flip Kick	P , D/T + N
Handspring attack	P, T/D + N

Combos:

2-hit Combo	P , T , R
3-hit Combo	R + N + P , B (trzymać R + N)
3-hit Combo	P , T , P + R
3-hit Combo	G , N , D + R , N

CYBEN

Ręce:

Torpedo Lunge	T , P , R
Head Shock	P + R
Running Punch	P , P + R
Spinning Punch	G + R (dosyć blisko)
Rocket Lift	G + R (bardzo blisko)
Spinning Arms	D + R



Kopnięcia:

Kick1	D + N
Kick2	P + N
DropKick	T + N
BackKick	G + N

Combos:

2-Hit Combo	P , P + N

JAKE

Ręce:

Headlock Bash	P , P , P + R (blisko)
Sweep	T , D + R
Backhand	T , R
Overhead Bash	G + R (blisko)
Lift-n-Slam	P zakręcić do T + R (blisko)
Backhand Spring Away	G + T , G + T (szybko)
Elbow Hook Toss	G zakręcić do P zakręcić do D + R
Head Clap	P zakręcić do D + R (blisko)
HeadButt	P , P + R (z bliska)
Quick Punches	P , P + R (trochę dalej niż poprzednio)
Quick Lunge	P zakręcić do G + R
Sholder Bash	P + R
Hammer Punch	D + R
Spinning UpperCut	T , P , R
UpperCut	T , P + R
Rabbit Punch	P , P , R , R

Kopnięcia:

SpinKick	T + N

Scissors Takedown	P zakręcić do D + N
Combos:	
2-hit Combo	P zakręcić do T/D , R + N
2-hit Combo	P , P + R
2-hit Combo	R , R
2-hit Combo	P + R , T + N
2-hit Combo	P + R , T , D + N
3-hit Combo	P , T + R
4-hit Combo	P zakręcić do T/D , R
5-hit Combo	P + R , T + R , D/P + R
6-hit Combo	P + R , T + P , P + D , D + N
Nieskończone Combo	P , T + R , G + N (ile chcesz...)

KIKO

Ręce:	
Two Handed Lunge	P + R
Mega Punch	T , T + R
Toss	T + R (blisko)
Throwing Star	B , F + P
Kopnięcia:	
Mid Kick	P + N
Crescent Kick	T + N
DropKick	T, P + N
Spin Kick	D + N
Sweep	D/T + N
Knee	P + N
Tripple Kick	N , N
BackHand Spring Kick	N
Axe Kick	P , D + N
Jumping Sidekick	D do D/P + N
Combos:	
2-hit Combo	P, P + N
2-hit Combo	N , P + N (blisko)
2-hit Combo	P , P , R
3-hit Combo	T , T + R



MAGNON

Ręce:	
Power Lift	P , P + R
HeadButt	P + R
Fists of Furry	T , P + R
Shove	G + R
Overhead Bash	D + R
Gut Punch	trzymając D , R
Flying Punch	G + P + R
Throw crouched	P , D + R (blisko)
Toss down	P , D + R (blisko)
Fire Breath	T , P + N
Kopnięcia:	

Kombat

Knee	P + N
Kick to Knee	trzymając D , N
Double Stomp	P , P + N
Bear Hug	T + N (blisko)
Low Kick	P/D + N
Sweep	T/D , T/D + N
Roll Kick	D zakręcić do P + R
Combos:	
Roll Kick Combo	D zakręcić do P + R , P + N

SHEEBA

Ręce:	
Heavy Slash	T , R (szybko)
2 Handed UpperCut	G + R
Scratch	T , P + R
Torso Hit	P + R
Throw	P , T , R (blisko)
Kopnięcia:	
Leg Throw	P , P , N (blisko)
Flip Away	T + N
Na czworaka:	
Crouch	D
Foot Charge	P , T + N
Face Rake	P + N
Combos:	
4-hit Combo	P , T , R



SIREN

Ręce:	
Throw	P + R (blisko)
Lift	G + R (blisko)
Throw 2	R + T zakręcić do P (blisko)
Uppercut Punch	D , D/P + R
Backflip	T/G + R
Kopnięcia:	
Groin Kick	P + N
Flip Kick	P , P + N
Combos:	
4-hit Combo	R , R , R , N

VENAM

Ręce:	
Swipe	P , R (szybko)
Throw	P , D + R
Uppercut	T , R
Acid Spit	T , P + R
Kopnięcia:	
Let Throw	T , P + N (blisko)
Jumping Kick	G + N

Kombat

Leg Kick	T , N
Combos:	
Spinning Combo	P , T + R , R , R
2-hit Combo	P + R , N
2-hit Combo	P , P + R
2-hit Combo	P + N
3-hit Combo	P + R , T + R , P + N
6-hit Combo	P + R , T + R , N



MORTAL KOMBAT 2

MORTAL KOMBAT 2 dla niektórych pozostaje ciągle najlepszym mordobiciem wszechczasów. Szczególnie dla Amigowców, którzy nie mają swojej wersji MK3. Można jednak śmiało powiedzieć, że MK2 jest bardziej zła, krwawa i przerażająca niż MK3.

Zgodnie z życzeniami czytelników przypominamy kompletne, przeredagowane i poprawione ciosy dla każdej z postaci łącznie z kombosami i taktykami. Zapraszamy do niekończącej się walki!

MK2 Amiga

BARAKA

Dubeltowy kop (Double Kick)	F, F
Sztylet (Blade Swipe)	D+F
Szlachtowanie (Blade Fury)	L, L, L, F
Iskierka (Blue Spark)	D, L, F
Barbarian (Decapitation)	Blok, L, L, L
Wózek widłowy (Impale Him!)	L, P, D, P, F
Rynsztok/Szaszłyk	P, P, D, F
Niemowlak	P, P, P, F
Friendship	(Blok, G, G, P, P)



JOHNNY CAGE

Piorun – wysoko (High Fireball)	P, D, L, F
Piorun – nisko (Low Fireball)	L, D, P, F
Strobokop (Shadow Kick)	L, P, F
Stroboskok (Shadow Uppercut)	P, D, F
Jajecznica (Package Check)	D+F
Rwanie czachy (Decapitation)	P, P, D, G, F
Pół na pół (Torso Rip)	D, D, P, P, F
Niemowlak	L, L, L, F
Autograf	D, D, D, D, F
Rynsztok/Szaszłyk	D, D, D + F

JACKSON BRIGGS

Młot pneumatyczny (Ground Punch)	F (3 sek)
Masaż szczęki (Face Smash)	P, P, F(x5)
Uzdrowiciel (Energy Wave)	P, D, L, F
Łamanie w krzyżu (Back Breaker)	D (w podskoku)
Brawo! (Head Clapper)	P, P, P, F
Wyrwirączka (Arm Rip)	Blok, F, F, F, F (10 cm)
Rynsztok/Szaszłyk	Blok, G, G, D, F
Niemowlak	L, P, L, P, F
Friendship	L, L, P, P

KITANA

Wachlarz (Fan Swipe)	D+F
Rzut wachlarzem (Fan Toss)	P, P, F
Fala uderzeniowa (Spin Fan Lift)	L, L, L, F
Lot kondora (Square Wave Hit)	P, D, L, F
Krajzega (Decapitation)	(Blok, P, P, P, P)
Duża bużka (Kiss Off)	F+(P, P, D, P)
Rynsztok/Szaszłyk	P, D, P, F
Niemowlak	D, D, D, F
Friendship	D, D, D, G, F



KUNG LAO

Teleportacja (Teleport)	D, G
Rzut beretem (Hat Throw)	L, P, F
Trąba powietrzna (Whirlwind Spin)	Blok, F, F, F
Atak z powietrza (Aerial Kick)	D+F&L/P(w skoku)
Melonik (Hat Decapitation)	F (2 sek), D, G
Krajalnica (Cut in Half)	(Blok P, P, P, F) - 6 cm
Niemowlak	L, L, P, P, F
Rynsztok/Szaszłyk	P, P, P, F
Friendship	L, L, L, D, F

LIU KANG

Piorun – wysoko (High Fireball)	P, P, F
Piorun – nisko (Low Fireball)	D, D, F
Lot trzmiela (Flying Kick)	L, P, F
Glanowanie maski (Bicycle Kick)	F (5 sek)
Smok wawelski (Dragon Death)	D, P, L, L, F
Rzut młotem (Wheel)	Blok, P, G, L, D, F
Dyskoteka	P, P, P, L, L, L, F
Rynsztok/Szaszłyk	L, P, P, F
Niemowlak	D, D, P, L, F
Friendship	P, P, P, L, L, L, F

MILEENA

Teleport z kopniakiem (Drop Kick)	P, P, F
Kula do kręgli (Roll Attack)	L, L, D, F
Energetyczny piard (Sai Toss)	F (2 sek)
Świr (Psycho Stab)	P, L, P, F
Pijawka (Sucker)	Blok (3 sek)
Niemowlak	D, D, D, F
Rynsztok/Szaszłyk	P, D, P, F
Niemowlak	D, D, D, F
Friendship	D, D, D, G, F



RAYDEN

Tajemnica elektryka (Electric Throw)	D, P, F
Torpeda (Dive Attack)	L, L, P
Teleportacja (Teleport)	D, G
Ładowanie akumulatora (Shocker)	F (2 sek)
Elektrowstrząsy (Super Shocker)	Blok, F, F, F, F
Godzilla (Super Punch)	F (4 sek)
Rynsztok/Szaszłyk	Blok, G, G, G
Friendship	D, L, P, F

REPTILE

Kwaśna flegma (Acid Spit)	P, P, F
Bioenergia (Orb)	L, L, F
Wślizg (Slide)	Blok, F, F, F
Niewidzialność (Invisible)	(Blok G, G, F)
Niespodzianka (Invisible Kill)	P, P, P, F
Ropucha (Tongue)	L, L, D, F (1/2 ekranu)
Rynsztok/Szaszłyk	P, P, D, F
Niemowlak	D, L, L, F
Friendship	P, P, L, L, P, F

SCORPION

Sznurowadło (Tow Rope)	L, L, F
Teleport (Decoy)	D, L, F
Nożyczki (Scissor Takedown)	P, D, L, F
Harpun (Air Throw)	D (w wyskoku)
Sztywny Pal Azji (Spear Swipe)	P, P, P, D, F
Odór z ust (Roast Him)	(Blok, G, G, F)
Rynsztok/Szaszłyk	P, P, D, F
Niemowlak	D, L, L, F
Friendship	L, L, D, F



SHANG TSUNG

Piard pojedynczy (1 Skull)	L, L, F
Piard podwójny (2 Skulls)	L, L, P, F
Piard potrójny (3 Skulls)	L, L, P, P, F
Przemiana (Morph)	Blok, L, P, G
Odebranie duszy (Soul Suck)	(Blok, G, D, G, F)
Powiew śmierci (Dive of Death)	F (4 sek, 5 cm)
Rynsztok/Szaszłyk	D, D, G, D, F
Niemowlak	L, P, D, F
Friendship	L, L, D, P, F

SUB-ZERO

Mrożonka (Freeze)	D, P, F
Lodowisko (Floor Ice-Up)	D, L, F
Wślizg (Slide)	Blok, F, F, F
Nawałnica (Pitch o'Doom)	F, L, L, D, P, F
Zamrażarka (Super Freezer)	P, P, D, F

Lodowe kryształki (Shatter)	P, D, P, P, F
Rynsztok/Szaszłyk	P, P, D, F
Lodowy Granat	(Blok, L, L, D, P)
Niemowlak	D, L, L, F
Friendship	L, L, D, F

MK2 PC

BARAKA

Sztylet	L + HP
Szlachtowanie	L, L, L, LP
Iskierka	D, L, HP
Super Uppercut	P, P, D, HK
Babality	P, P, P, HK
Friendship	(BLOK, G, G, P, P), HK
Fatality	1. (BLOK, L, L, L)L+HP 2. L, P, D, P, LP (z bliska)



JOHNNY CAGE

Piorun – nisko	L, D, P, LP
Piorun – wysoko	P, D, L, HP
Strobocios	L, D, L, HP
Stroboskok	L, P, LK
Jajecznica (tylko faceci)	LP + BLOK
Super Uppercut	D, D, D, HK
Babality	L, L, L, HK
Friendship	D, D, D, HK
Fatality	1. D, D, P, P, LP 2. P, P, P, D + G Jeśli przytrzymasz (D + LP + BLOK + LK) gdy ekran się ściemni, Cage odbije przeciwnikowi trzy głowy

JACKSON BRIGGS

Młot pneumatyczny	(LK 3 sek.), puścić
Masaż szczęki	P, P, LP, (szybko 5xLP)
Poczwórna fanga	P + LP, (szybko 4xHP) (nie puszczać kierunku)
Uzdrowiciel	P, D, L, HK
Łamanie w krzyżu	BLOK (z bliska, w powietrzu)
Super Uppercut	(BLOK, G, G, D), LK
Babality	(BLOK, D, G, D, G), LK
Friendship	(BLOK, D, D, G, G), LK
Fatality	1. (LP P, P, P), puścić (z bliska) 2. BLOK, BLOK, BLOK, BLOK, LP

KITANA

Wachlarz	L + HP
Rzut wachlarzem	P, P, P, HP + LP
Fala uderzeniowa	L, L, L, HP
Lot kondora	P, D, L, HP
Super Uppercut	P, D, P, HK
Babality	D, D, D, LK
Friendship	(BLOK, D, D, D, G, LK)
Fatality	1. (LK, P, P, D, P)
	2. BLOK, BLOK, BLOK, HK

KUNG LAO

Teleportacja	D + G (szybko)
Atak z powietrza	D, HK (koniecznie w powietrzu)
Rzut beretem	L, P, LP (można sterować G/D)
Trąba powietrzna	(BLOK, G, G + LK), naciskać LK
Super Uppercut	P, P, P, HP
Babality	(BLOK, L, L, P, P, HK)
Friendship	L, L, L, D, HK
Fatality	1. (BLOK, P, P, P), LK
	2. (LP, L, L, L, P), puścić (z daleka)

LIU KANG

Piorun – wysoko	P, P, HP (można w powietrzu)
Piorun – nisko	P, P, LP
Lot trzmiela	P, P, HK
Glanowanie maski	(LK 5 sek.), puścić
Super Uppercut	D, L, P, P, LK
Babality	D, D, P, L, LK
Friendship	P, L, L, L, LK
Fatality	1. D, P, L, L, HK (z bliska)
	2. P, D ,L, G)

MILEENA

Energetyczny piard	(HP 3 sek.), puścić
Teleport z kopniakiem	P, P, LK
Kula do kręgli	L, L, D, HK
Super Uppercut	P, D, P, LK
Babality	D, D, D, HK
Friendship	(BLOK, D, D, D, G, HK)
Fatality	1. P, L, P, LP
	2. (HK 3 sek.), puścić (z bliska)

RAYDEN

Torpeda	L, L, P
Tajemnica elektryka	D, P, LP
Teleportacja	D, G
Ładowanie akumulatora	(HP 5 sek.), puścić (z bliska)
Super Uppercut	(BLOK, G, G), HP

Babality	(BLOK, D, D, G) HK
Friendship	D, L, P, HK
Fatality	1. (LK 5 sek.), puścić, potem nawalać BLOK i LK
	2. (HP 12 sek.), puścić, (można walczyć trzymając HP)

REPTILE

Kwaśna flegma	P, P, HP
Bioenergia	L, L, HP + LP
Niewidzialność	(BLOK, G, G, D) + HP
Wślizg	D/L + LP + BLOK + LK (koniecznie trzy naraz)
Super Uppercut	D, D, P, P, BLOK
Babality	D, L, L, LK
Friendship	L, L, D, LK
Fatality	1. L, L, L, D, LP (z pół ekranu)
	2. P, P, D, HK (z bliska, będąc niewidzialnym)

SCORPION

Sznurowadło	L, L, LP
Teleportacja	P, D, HP (można w powietrzu)
Nożyczki	P, D, L, LK
Harpun	BLOK (tylko gdy obaj są w powietrzu)
Super Uppercut	D, D, P, P, BLOK
Babality	D, L, L, HK
Friendship	L, L, D, HK
Fatality	1. (BLOK, G, G), HP (z dwóch kroków)
	2. (HP, P, D, P, P, P), puścić
	3. (BLOK, D, D, G, G), HP

SHANG TSUNG

Piard pojedynczy	L, L, HP
Piard podwójny	L, L, P, HP
Piard potrójny	L, L, P, P, HP
Przemiana w Liu Kang	L, L, P, P, BLOK
Przemiana w Johnny Cage	L, L, D, LP
Przemiana w Jax	D, P, L, HK
Przemiana w Reptile	(BLOK, G, D), HP
Przemiana w Sub-Zero	P, D, P, HP
Przemiana w Scorpiona	(BLOK, G, G)
Przemiana w Kitana	BLOK, BLOK, BLOK
Przemiana w Mileena	(HP 3 sek.), puścić
Przemiana w Baraka	D, D, LK
Przemiana w Kung Lao	L, D, L, HK
Przemiana w Raiden	D, L, P, LK
Super Uppercut	(BLOK, D, D, G), D
Babality	D, L, P, D, HK
Friendship	(BLOK, L, L, L, D, L, HK)
Fatality	1. (BLOK, G, D, G), LK
	2. (BLOK + HK 3 sek.)
	3. trzymać 30 sekund LP (i walczyć)

SUB-ZERO

Mrożonka	P, D, L, LP
Lodowisko	L, D, P, LK
Wślizg	L + LP + BLOK + LK
Super Uppercut	D, D, P, P, BLOK
Babality	D, L, L, LK + HK
Friendship	L, L, D, LK + HK
Fatality	1. Najpierw P, P, D, HK potem P, D, P, P, HP (z bliska)
	2. (LP, L, L, D, P), puścić (stojąc na brzegu ekranu)

Z notatnika praktyka

Zasady zadawania ciosów, sterowanie oraz podstawowe ciosy pozostały niezmienione od pierwszej części. Zanim jednak zaczniesz torować sobie drogę, najpierw garść bardzo istotnych uwag.

1. BABALITY można zrobić, jeśli nie użyje się HIGH PUNCH w drugiej rundzie.
2. FRIENDSHIP można zrobić, jeśli nie użyje sie ani HIGH ani LOW PUNCH w drugiej rundzie.
3. PIT i TOMB to jedyne miejsca, gdzie można zrobić SUPER UPPERCUT, czyli zrzucić lub wrzucić przeciwnika na kolce (rynsztok/szaszłyk).
4. Gdy nadziejesz gościa na kolce w komnacie KOMBAT TOMB używajac SUPER UPPERCUT, możesz trzymać cały czas DÓŁ, a wtedy przeciwnik się zsunie!
5. Tajny SUPER UPPERCUT w komnacie DEAD POOL (wrzucenie do kwasu) wykonuje się P, P, P, D + HP.
6. Przed SHANG TSUNGIEM w kolejce do rozwałki jest znak zapytania zamiast wizerunku. Jeśli przejdziesz poprzedniego gościa używajac TYLKO LOW KICK, to będziesz walczył z panną o imieniu JADE. Dostaniesz komunikat, że znalazłeś przejście z OUTWORLD z powrotem na ziemię. JADE jest bardzo trudna. Po walce wracasz do OUTWORLD.
7. Z komnaty PORTAL można dostać się do drugiej ukrytej postaci. Gdy robisz UPPERCUT, głos komentuje EXCELLENT, SUPER, etc., ale czasem wyjeżdza z prawej strony ekranu głowa Dana Fordena, który krzyczy „TOASTY" (Dan Forden robił grafikę do gry). Trzeba wtedy szybko wcisnąć DOWN + F1 lub DOWN + F2 (drugi gracz), a dostaniesz się znów na ziemię do ukrytej postaci o imieniu SMOKE. Gość prawie nie do pokonania.
8. Po 25 wygranych walkach pokazuje się NOOB SAIBOOT – trzeci i ostatni ukryty koleś do rozwałki.
9. Po 250 walkach dostajesz... ARKANOID!
10. Skomplikowana procedura wykonywania ciosów stwarza konieczność precyzyjnego zapisu. Zapis prosty, np. G, G, D, L oznacza wciskanie po kolei klawiszy kierunków.

Sekwencja w nawiasie oznacza, że trzeba trzymając pierwszy klawisz wciskać kolejne, następnie puścić pierwszy i wciskać następne. Na przykład zapis: (LK, G, G), D wykonuje się: przytrzymać LK, wcisnąć G, G, puścić LK i uderzyć D.

Zapis ze znakiem plus oznacza, że trzeba podane klawisze wcisnąć bardzo szybko po sobie, niemal równocześnie. Na przykład: G, G, LK+LP oznacza kolejno: G, G, i szybko LK i LP.

Jeżeli z zapisu ciosu typu FATALITY wynika konieczność trzymania np. LK przez 10 sekund to najlepiej trzymać LK przez cały czas trwania rundy, walcząc z przeciwnikiem.

Taktyki

Opis podzielony został na dwie części, tzn. ogólniki oraz specyficzne dla danego mordercy taktyki. Zacznijmy od ogólników.

Walka z komputerem

Komputerowy przeciwnik jest prosty do pokonania, kiedy zaczniesz stosować te same sztuczki co on. Podstawowe cechy komputerowych wojowników to ciągłe rzuty, których nie daje się zablokować i strzelanie pociskami szybciej niż to możliwe.

– Używaj podcięć, podcinaj kilka razy podczas jednej akcji. Ustaw się tak, aby przeciwnik znajdował się na końcu twojej nogi, w przeciwnym razie podejdzie do ciebie i przerzuci cię.

– Maksymalne odejście do tyłu, szybki skok do przodu połączony z wystawieniem nogi. Komputer albo wlezie na ciebie, albo odskoczy do tyłu, albo spróbuje się odwzajemić, najczęściej nie trafiając.

– Jeśli jesteś na końcu ekranu, zatrzymaj się. Komputer podejdzie do połowy i wystrzeli pocisk. Jeśli poruszysz się odrobinkę do przodu i wyskoczysz z wystawioną nogą, załatwisz go. Nie za wcześnie i nie za późno, bo oberwiesz.

– Nie sil się na walkę na pięści, walnie cię i przerzuci.

– Jeśli komputer zablokuje twój atak z góry, cofnij się dwa kroczki i dopiero odskocz. Jeśli od razu odskoczysz, walnie cię pociskiem.

Walka z człowiekiem

– Pozostań w obronie. Zawsze pozwól przeciwnikowi wykonać pierwszy ruch. Popatrz jakie robi błędy i naucz się odpowiednio reagować. Możesz nawet kilka razy dostać, w końcu nie będziecie grać raz, tylko kilkanaście lub kilkadziesiąt razy.

– Pozwól mu wygrać, podpuść go. Popatrz na niego, uśmiecha się. Dopiero teraz pokaż mu na co cię stać i walnij jakiś miażdżący tekst, w stylu „Zgiń!". To doskonała broń psychologiczna.

– Opanuj do perfekcji walkę w zwarciu. Jeśli będziesz lepszy na małą odległość, zmusisz go do podskoków, które możesz blokować i kontrować.

– Najlepiej w ogóle nie skacz. Zawsze podchodź blisko i atakuj na ziemi.

– Nigdy z bliska nie strzelaj. Bardzo łatwo przeskoczyć i odpowiedzieć kopem na pocisk wystrzelony z bliska. Oczywiście na większą odległość działają bardzo dobrze. Nie używaj pocisków przeciwko Scorpionowi i Mileenie.

Teraz o tym, jak załatwić największych killerów.

Kintaro

Kintaro jest cholernie trudny, nie to co ten cienias Goro. Jest też diablo szybki jak na takiego olbrzyma. Za wszelką cenę unikaj jego pocisków.

– Podcięcia. Musi znaleźć się dokładnie na końcu twojej nogi, albo cię przerzuci. Cofnie się, pomruczy, ty w tym czasie kucnij i znowu...

– Najlepiej nie używać techniki skok/odskok/skok (która działała na Goro). Jeśli zablokuje, odskocz i nie powtarzaj przez chwilę albo blokuj na stojąco.

– Kintaro jest głupi, czasem staje i popisuje się, macha łapami i wyje. W ryj mu. Z kopa. Pocisk. Po prostu skrzywdź go wtedy.

– Najłatwiej go załatwić gdy skacze na ciebie. Gdy próbuje to zrobić, ..hehe... piąchą od dołu w ten głupi łeb.

- Kiedy strzela, kucaj.
- Kiedy skacze w powietrze poza ekran, najlepiej odskocz z wyciągniętą nogą.
- Jeśli uda ci się go powalić na ziemię, od razu zaatakuj swoim pociskiem.

Shao Kahn

- Nawet nie próbuj ataków z powietrza, uciekaj przed włócznią i nie daj się trafić „cieniem". Blokuj.

– Na rozpoczęcie rundy najlepiej odskocz. Niemal zawsze atakuje włócznią lub swoim atakiem cienia.

– Shao za dużo gada. Kiedy stanie i coś tam bełkocze, podejdź i piąchą od dołu albo wypuść pocisk.

– Jedyna taktyka na Shao Kahna wygląda następująco: skocz przed samego Shao, natychmiast ukucnij i blokuj. Kahn albo porazi cię, co boli, albo spróbuje uderzyć pięścią od dołu i nie trafi. Możesz podciąć albo wyprowadzić kontrę na jego szczękę. Gdy się położy i będzie wstawał, wystrzel pocisk, odskocz i znowu.

Combos

COMBO to kilka wykonanych po sobie ruchów, które są nie do obrony. Teoretycznie zawsze można zastosować blok przeciwko dowolnemu atakowi. W praktyce zaś udaje się to bardzo rzadko i na ogół zależy od doświadczenia gracza. COMBO to skrót od słowa Combination, niepodważalnym faktem zaś jest to, że COMBOS istnieją w każdym mordobiciu. Opanowanie ich to najwyższa sztuka, jest to jednak możliwe. W sumie o to chyba chodzi, aby załatwić przeciwnika taką serią, której nie będzie mógł w żaden sposób powstrzymać. Wymaga to niesamowitego ogrania, ale jak powiedział ktoś mądry – ćwiczenie czyni mistrza.

Oto ogólne COMBO, a potem osobno dla każdego mordercy.
Kop z powietrza – to znaczy, że skaczesz na kogoś z wyciągniętą PÓŹNO nogą.
Kop w powietrze – to znaczy, że skaczesz do góry z wyciągniętą nogą.
Uppercut – Masaż szczęki z lotem, Dół + High Punch.

Podczas walki
Kop z powietrza – Podcięcie
Działa najlepiej z komputerem, po lądowaniu od razu podcinaj.
Kop z powietrza – Stojący kop
DOKŁADNIE w momencie lądowania High Kick albo Low Kick.
Kop z powietrza – Kop w powietrze
Po lądowaniu natychmiast wyskocz do góry i wyprowadź kopa. Najlepiej działa na Shang Tsunga i NINJA'sów.
Zapędzonego do rogu
Kop z powietrza – Kucnij – Dwa razy Low Punch – Uppercut (High Punch).
Najlepiej na CAGE'a i NINJA'sów. Dla innych postaci wystarczy jeden Low Punch.
Kop z powietrza – Pocisk
Najłatwiejsze, ale trzeba zrobić bardzo szybko.

Liu Kang

Kop z powietrza – Lot trzmiela

Jak zwykle, z lotnika BARDZO NISKO kopnij przeciwnika i ZANIM WYLĄDUJESZ uderz dwa razy w do przodu, a następnie (gdy opadniesz) SZYBKO HIGH KICK.

Kop z powietrza – Glanowanie maski

Zanim wyskoczysz, trzymaj Low Kick. Z powietrza uderz nisko, WYLĄDUJ i puść Low Kick

Uppercut – Glanowanie maski – Piorun nisko.

Trzymaj 5 sekund LK, zafunduj przeciwnikowi masaż szczęki od dołu, gdy jest w powietrzu puść Low Kick, podczas lotu dwa razy do przodu, a gdy wylądujesz walnij Low Punch. Najlepsze COMBO Kanga.

Kung Lao

Kop w powietrze – Atak z powietrza

Kiedy przeciwnik skacze na ciebie, wyskocz z High Kick, a następnie szybko Dół i High Kick.

Trąba powietrzna – Kop z powietrza – Półobrót

Gdy przeciwnik dostał trąbą powietrzną, szybko wyskocz do przodu z nóżką, a następnie Tył + High Kick.

Kop z powietrza – Rzut beretem

Lądując nisko kopnij przeciwnika i od razu rzuć beretem kierując go do dołu, aby uderzył upadającego przeciwnika.

Johnny Cage

Jajecznica – Kop z powietrza – Strobocios

Najpierw jajecznica, potem natychmiast wyskok w górę nad przeciwnika. Kiedy tylko przeskakując kolesia Cage obróci twarz w drugą stronę, wystaw nogę, a następnie od razu wyprowadź Strobocios.

Kop z powietrza – Strobokop

Od razu po kopnięciu wyprowadź strobokop.

Jajecznica – Kolanko – Strobokop

Zmasakruj genitalia, podejdź i walnij kolanem, a potem od razu Strobokop.

Reptile

Kop z powietrza – Kwaśna flegma

Zanim wylądujesz daj dwa razy do przodu, a po wylądowaniu szybko High Punch.

Bioenergia – High Punch – Kop w powietrze – Wślizg

Trudne, musisz zachować odpowiednią odległość między Bioenergią a High Punch. Wślizg zacznij robić przed wylądowaniem.

Kop z powietrza – Wślizg

Tak jak końcówka poprzedniego, prostsze.

Sub Zero

Mrożonka – Kop z powietrza – Kop w powietrze – Wślizg

Łatwe i efektowne.

Kop z powietrza – Lodowisko – Uppercut – Wślizg

Nie kopnij na początku za wcześnie, bo wyląduje poza zasięgiem lodowiska!

Kop z powietrza – Wślizg

Podobnie jak Rep, tak i Sub.

Shang Tsung

Kop z powietrza – Piard pojedynczy

Zacznij wykonywać ruch w powietrzu. Dwie i trzy czachy są możliwe, ale ekstremalnie trudne... Zamień się w kogoś bo ten koleś nie jest zbyt dobry.

Kombat

Kitana

Kop z powietrza – Rzut wachlarzem – Kop w powietrze

Zanim wylądujesz wykonaj ruch do przodu. Gdy wylądujesz HP + LP i szybko Góra + HK. Schodzi pół energii.

Fala uderzeniowa – Kop z powietrza – Rzut wachlarzem – Uppercut

Blisko rogu. Fala, podejdź jak najbliżej, wyskocz gdy będzie na samej górze fali, błyskawicznie rzuć wachlarzem i wymasuj mu szczękę. Genialne.

Fala uderzeniowa – Uppercut

Najprostsze.

Jax

Kop z powietrza – Masaż szczęki

W powietrzu dwa razy do przodu, po wylądowaniu LP pięć razy

Kop z powietrza – Łamanie w krzyżu

Kop najgłębiej jak tylko możesz, od razu Blok.

Młot pneumatyczny – Uppercut

Musisz blisko stać, aby zdążyć.

Mileena

Kop w powietrze – Energetyczny piard – Teleport z kopniakiem

Trzymaj HP, wyskocz i kopnij frajera, puść HP i od razu teleport.

Kop z powietrza – Kula do kręgli

Zacznij kulę zanim wylądujesz.

Kop z powietrza – Energetyczny piard

Trzymaj HP zanim wyskoczysz, od razu jak kopniesz puść.

Baraka

Kop z powietrza – Szlachtowanie

Zacznij w powietrzu, i szybko LP.

Podwójny kop – Piącha – Kop w powietrze

Banał.

Podwójny kop – Szlachtowanie

Bardzo szybko i dokładnie.

Scorpion

Półobrót – Teleportacja – Sznurowadło – Uppercut

Od razu teleport po półobrocie, sznurowadło i uppercut.

Kop z powietrza – Nożyczki

Po wyskoku trzymaj do przodu aby szybciej wykonać Nożyczki.

Teleport – Sznurowadło

Złap przeciwnika w powietrzu, będziesz miał dużo czasu na Sznurek.

Rayden

Ładowanie akumulatora – dwa razy w ryj – Torpeda

Prościzna.

Kop w górę – Torpeda

Skoro torpedę można w powietrzu, to...

Kop z powietrza – Kop w górę – Torpeda

Lotnik, potem wyskok i opadając trafisz nogą, a następnie torpeda.

PRIMAL RAGE

PRIMAL RAGE została uznana za największą techniczną innowację w 1994 roku. Oczywiście pojawiła się najpierw w wersji automatowej. Firmie ATARI udało się zarobić duże pieniądze na tym produkcie i zupełnie słusznie – gra jest niezła, grafika przecudowna, zaś dźwięk mrozi krew w żyłach. Konwersje PRIMAL RAGE na SNES, MEGA DRIVE, GAMEBOYA, GAMEGEAR, PC CD i w najbliższej przyszłości AMIGĘ i JAGUARA zrealizowane są bardzo dobrze. Ciosy jednak się różnią; opisywane tu dotyczą wyłącznie wersji PC.

To nieprawda, że przy MK3 PRIMAL RAGE jest grą kiepską. Miłośnicy dobrego mordobicia będą umieli rozgraniczyć obydwie gry, są inne zarówno w swoim temacie, sposobie zadawania ciosów jak i samej walki. Jako człowiek, który przez długie godziny w Londynie cierpliwie stał przy automacie obserwując angielskich mistrzów ucząc się ich taktyk zaręczam, że gra cieszy się ogromną popularnością. MORTAL KOMBAT 3 – Tak! Ale PRIMAL RAGE – także! Gra została bardzo dokładnie przygotowana, podobnie jak jej konwersje. Mimo że upłynęło trochę czasu od jej wydania, nie zestarzała się ani trochę. Walczące dinozaury to doskonały temat zarówno na film jak i na grę, a w tym przypadku temat ten został wykorzystany w dobry sposób.

Wyobraźcie sobie Ziemię przyszłości, w którą uderza olbrzymi meteoryt niszcząc miasta i powodując erupcje wulkanów. Wszystkie zdobycze techniki zostają pogrzebane, zaś siła uderzenia budzi uśpionych dawno temu bogów – olbrzymie dinozaury drzemiące przez miliony lat. Dinozaury szybko znajdują swych wyznawców i zaczynają między sobą walkę o światową dominację! Czas na PIERWOTNĄ WŚCIEKŁOŚĆ!!!

Grafika zrealizowana została w podobny sposób, co we wspaniałym filmie MIŚ USZATEK (plastelinowe figurki). Ryki dinozaurów są doskonale przesamplowane i da się je wydobyć także na GUS'ie! Szeroki zestaw opcji pozwala m.in. na wybranie poziomu trudności, definicję sterowania, a nawet wyłączenie bryzgającej na boki krwi! Na płycie znajdują się trzy wersje gry, przeznaczone dla czterech, ośmiu i szesnastu megabajtów pamięci. Oczywiście, na szesnastu wygląda to najlepiej – gra cała ładuje się do pamięci. Na komputerze wyposażonym tylko w cztery megabajty pamięci, zmniejsza się liczba klatek animacji dla każdej z bestii. Przy ośmiu zaś prawie nie widać różnicy z wersją na szesnaście.

Sama walka zaś jest trochę inna niż zwykłe Kombaty, do których przywykliście – i jest to zarazem szansa dla „nowych" w tej dziedzinie, bo dinozaury nie tylko używają łap ale nawet i szczęk! Można stosować różne techniki walki, od młócki po klawiszach aż do serii combo-special-combo-fatality. Gra bardzo mi się podoba, uważam bowiem, że jest w niej coś dla każdego. Dla tych, którzy lubią człekokształtnych – BLIZZARD i CHAOS. Dla całej reszty – krwiożecze bestie. No i ta bryzgająca na boki krew! Coś, co każdy fan mordobić lubi najbardziej.

Wprowadzenie

Podczas walki na górze ekranu widać kolejno energię dinozaura, a pod spodem jego potencjał umysłowy, który spada pod wpływem chaotycznych i nieprzemyślanych ruchów, a także otrzymywanych ciosów. Gdy spadnie do zera – Dino głupieje i kiwa się na boki wystawiając się na kosę. Na szczęście szybko się regeneruje i nie ma się czym martwić.

Trochę inaczej niż zwykle rozwiązano zadawanie ciosów. W PRIMAL RAGE aby zrobić SPECIALA należy trzymając wskazane przyciski FIRE wykonywać ruchy klawiaturą lub joy'em. Jest to wygodne, ale zarazem na kiepskich klawiaturach nie wychodzą niektóre ciosy (blokują się klawisze) – polecam więc grę joystickiem albo lepiej, joypadem GRAVISA, który ma cztery przyci-

ski FIRE. Skoki wykonuje się na dwa sposoby – normalnie oraz najpierw trzymając do dołu, a następnie góra-kierunek (wyżej, dalej).

Podczas walki (po wykonaniu dobrego COMBO na przeciwniku) ludzie poszkodowanego wychodzą biadolić na pole walki. Można zeżreć sobie ludzika – odbudowuje to część energii twojego dinozaura! Można też nimi pograć w piłkę, jeśli umiejętnie będziecie go podrzucać w swoją stronę.

W grze występują cztery przyciski FIRE, które można przedefiniować:
Górny Szybki – HQ Dolny Szybki – LQ
Górny Mocny – HF Dolny Mocny – LF
Supermocne ciosy zadajemy wciskając naraz dwa dolne lub dwa górne czyli:
HQ + HF lub LQ + LF

Combos i Fatalities

FATALITIES, czyli wykańczanie przeciwnika, wykonuje się jak zwykle na końcu walki, gdy przeciwnik się kiwa. Jeśli chodzi o COMBOS – podaję po cztery świetne kombinacje, które pomogą wam pokonać przeciwnika.

Niektóre Combos są zakańczane SPECJALAMI, trzeba bardzo się starać i wykazać cierpliwością przy nauce ich wykonywania. Takie życie, nic za darmo. Jeszcze tylko po jednym ciosie, który moim zdaniem najlepiej pomoże ci podnieść się z ziemi (wykonuj go zaraz potem jak cię znokautują) zarówno z bliska jak i z daleka oraz odrobina strategii. Pamiętajcie aby specyficzne strategie stosować raczej dla monstrów kontrolowanych przez procesor, a nie ludzi – człowiek może zareagować inaczej.

Wszystkie FATALITIES wykonuje się tak samo jak SPECJALE, czyli trzymając wciśnięte przyciski FIRE HQ + LQ. Jeszcze jedna uwaga. Nie grajcie na niskim poziomie trudności gdzie przeciwnicy są nieudolni niczym niemowlęta w kołyskach – od razu wskoczcie przynajmniej na #10!

Armadon

BED-O-NAILS	HF + LQ – DÓŁ – GÓRA
GUT GOUGER	(Blisko) HQ + HF + LQ – PRAWO – LEWO
IRON MAIDEN	HF + LQ – LEWO – GÓRA – PRAWO
FLYING SPIKES	HF + LF – LEWO – GÓRA
HORNICATION UPPERCUT	HQ + HF + LQ + DÓŁ – DÓŁ PRAWO – PRAWO – GÓRA PRAWO
MEGA CHARGE	HQ + LQ – LEWO – DÓŁ – PRAWO
SPINNING DEATH	HQ + LF – LEWO – PRAWO – DÓŁ
LUDZKI SNACK	HQ + HF + LQ + LF – GÓRA – PRAWO – DÓŁ

FATALITIES

GUT FLING	Dół – Dół – Dół – Góra
MEDITATION	Przód – Dół – Przód – Przód
FALLING SPIKES	Dół – Tył – Góra – Dół

COMBOS

JUMPING LOW	Z powietrza HF – Szybko Dół + HF – Szybko Dół + LQ + LF

JUMPING IN-CLOSE	Z powietrza LF – Z powietrza HQ + HF – Szybko Dół + LF – Szybko HQ + HF – MEGA CHARGE
BED-O-NAILS COMBO	Z powietrza HF – Z powietrza HF – Szybko Dół + LQ – BED-O-NAILS
SPINNING DEATH COMBO	Z powietrza LQ – Z powietrza LQ + LF – Szybko Dół + LF – SPINNING DEATH

GDY WSTAJESZ

Z Daleka – FLYING SPIKES
Z Bliska – GUT GOUGE

STRATEGIA

Zawsze bądź przygotowany na zadanie ciosu do góry – odpowiedź na atak z lotnika. Blokuj jego MEGA-CHARGE i wyprowadzaj zaraz potem jakiegoś SPECIALA. Znokautuj go, podejdź jak najbliżej i ukucnij. Gdy będzie wstawał – zacznij serię ciosów od DÓŁ + LQ – zawsze będziesz szybszy. Znokautuj go i wypuść projectile'a. Jeśli go trafi – prawdopodobnie zaatakuje z IRON MAIDEN. Wyskocz i załaduj mu jedno z opisanych wyżej combos.

Blizzard

AIR THROW	W powietrzu HF + LQ
ICE GEYSER	Blisko HQ + HF + LF – DÓŁ – GÓRA
LONG MEGA PUNCH	HF + LF – LEWO – PRAWO
PUNCHING BAG	Blisko HQ + LF – PRAWO – PRAWO DÓŁ – DÓŁ – DÓŁ LEWO – LEWO – LEWO GÓRA – GÓRA
SHORT MEGA PUNCH	HQ + LQ – LEWO – PRAWO
FREEZE BREATH	HQ + HF + LF – LEWO – PRAWO
FAKE MEGA PUNCH	HQ + LQ – DÓŁ – GÓRA
QUICK MEGA PUNCH	HQ + HF + LQ + LF – LEWO – PRAWO
THROW	BliskoHF + LQ – PRAWO – PRAWO DÓŁ – DÓŁ – DÓŁ LEWO – LEWO – LEWO GÓRA – GÓRA
LUDZKI SNACK	HQ + HF + LQ + LF – LEWO – LEWO GÓRA – GÓRA – GÓRA PRAWO – PRAWO – PRAWO DÓŁ – DÓŁ

FATALITIES

BRAIN BASH	Góra – Przód – Góra
TO-DA-MOON	Dół – Dół – Dół – Góra
REDEMPTION	Dół – Prawo – Góra – Dół – Góra

COMBOS

FIST OF FURY COMBO	Z powietrza LF – Z powietrza LQ + LF – Z Bliska HF – Szybko HQ + HF
BIG BANG	Z powietrza HQ + HF – Z bliska HQ + HF – ICE GEYSER – Z powietrza LQ + LF – Z bliska HQ – Szybko HQ + HF – QUCK MEGA PUNCH
FREEZE COMBO	Z bliska LQ + LF – ICE GEYSER – Z powietrza LQ + LF – Z bliska LF – Szybko LQ + LF
DOWN-UP	Z powietrza LQ + LF – Z bliska LF – Szybko LQ + LF

GDY WSTAJESZ

Z Daleka – FREEZE BREATH
Z Bliska – Dół + LQ + LF

STRATEGIA

Armadon i Vertigo mogą z daleka nawalać go HQ + HF, Blizzard trzepie go kombinacją SHORT MEGA PUNCH – LQ, Sauronowi najlepiej wychodzi przerzucanie, Diablo i Sauron mogą gryźć z daleka – HQ. Chaos powinien używać EARTHQUAKE, a Talon załatwia sprawę COMBO zaczynającym się od HF. Każdy powinen czychać na jego MEGA PUNCH, który zablokowany daje cenne ćwierć sekundy na cios.

Chaos

BATTERING RAM	HQ + LQ – PRAWO – PRAWO
FLYING BUTT SLAM	HF + LF – DÓŁ – PRAWO – GÓRA – PRAWO DÓŁ
GROUND SHAKER	HF + LF – LEWO – LEWO GÓRA – LEWO DÓŁ
SLOW POWER PUKE	HF + LQ – GÓRA – PRAWO
FART OF FURY	HF + LQ – DÓŁ – DÓŁ PRAWO – PRAWO – GÓRA PRAWO – GÓRA – GÓRA LEWO – LEWO
GRAB-N-THROW	Blisko HF + LF – PRAWO – LEWO
FAST POWER PUKE	HQ + LF – GÓRA – PRAWO
LUDZKI SNACK	HQ + HF + LQ + LF – PRAWO

FATALITIES

GOLDEN SHOWER	Dół – Dół – Góra – Tył
CANNONBALL	Dół + Góra + Przód
CHURL	Prawo – Prawo – Prawo – Lewo – Lewo – Lewo

COMBOS

BATERING RAM COMBO	Z powietrza LQ + LF – Z bliska HQ – Szybko HQ – BATTERING RAM
CROSSOVER	Przeskocz nad uderzając z LQ – Po wylądowaniu Dół + LQ – Dół + LQ + LF – BATTERING RAM
HIGH-LOW	Z bliska HQ – Dół + LQ – Dół + LQ + LF
CADELINA SPECIAL	Z powietrza LQ + LF – Z bliska HF – Szybko HQ + HF – BATTERING RAM – Dół + HF

GDY WSTAJESZ

Z Daleka – FAST POWER PUKE
Z Bliska – GRAB-N-THROW

STRATEGIA

Najczęściej używa kombinacji POWER PUKE/FART OF FURY, a potem BATTERING RAM/FLYING BUTT SLAM. Blokować i kontrować. Armaddon ładuje mu w ryj z powietrza LQ + LF. Blizzard i Sauron mogą go przerzucić nawet jeśli stoi na ziemi. Chaos standardowo EARTHQUAKE, Diablo z powietrza LQ + LF najlepiej jeśli małpa wstaje po nokaucie. Talon załatwia frajera długimi skokami i combos zaczynającym się od LOTNIK LQ + LF. Vertigo może teleportować się za niego i sklepać mu michę combo zaczynającym się od DÓŁ + LQ.

Diablo

FAST FIREBALL	HQ + LQ – DÓŁ – PRAWO
HOT FOOD	HF + LF – LEWO GÓRA – PRAWO GÓRA
MEGA LUNGE	HQ + LF – DÓŁ – GÓRA
TORCH	HQ + LQ – GÓRA – PRAWO
SLOW FIREBALL	HF + LF – DÓŁ – PRAWO
INFERNO FLASH	HF + LQ + LF – GÓRA
PULVERIZER	HQ + LF + GÓRA – PRAWO – DÓŁ
LUDZKI SNACK	HQ – HF – LQ – LF – DÓŁ – GÓRA – DÓŁ

FATALITIES

INCINERATOR	Góra – Tył – Dół – Dół
FIREBALL	Przód – Przód – Przód – Pprzód
INFERNAL	Góra – Dół – Góra – Dół – Dół

COMBOS

FIREBALL COMBO	Z bliska HQ – Szybko LQ – FIREBALL
HOT FOOD COMBO	Z powietrza HQ + HF – Szybko HQ – Szybko HQ + HF – HOT FOOD
TOUCH-OF-DEATH	Z powietrza LF – Z powietrza LQ + LF – Z bliska HF – Szybko HQ + HF – HOT FOOD
MEGA-LUNGE COMBO	Z powietrza LF – Z powietrza LQ + LF – Z bliska HQ – Szybko HF – Szybko Dół + LQ + LF – MEGA LUNGE

GDY WSTAJESZ

Z Daleka – FIREBALLS
Z Bliska – INFERNO FLASH

STRATEGIA

Lubi skakać w odpowiedzi na twoje skoki. Wyjedź mu w powietrzu z LQ lub LF aż się położy, wtedy skocz na niego (przerzuć albo combo zaczynające się od ataku z powietrza). Odskok do tyłu, bo w zanadrzu ma niezły cios, którym prawie zawsze naciera (HQ + HF z powietrza). Gdy wstajesz lubi nacierać z PULVERIZER'a – blokuj i kontruj w powietrzu.

Sauron

AIR THROW	W powietrzu HF + LF
EARTHQUAKE STOMP	HQ + HF + LF – GÓRA – DÓŁ
NECK THROW	HF + LF – PRAWO – LEWO
STUN ROAR	HQ + LQ – LEWO – PRAWO
CRANIUM CRUSHER	HQ + LF – DÓŁ – GÓRA
LEAPING BONE BASH	HF + LQ – DÓŁ – GÓRA – DÓŁ
PRIMAL SCREAM	HQ + LQ – DÓŁ – GÓRA
LUDZKI SNACK	HQ + HF + LQ + LF – DÓŁ – DÓŁ – GÓRA

FATALITIES

CARNAGE	Przód + Tył + Góra
GRAPE CRUSHEr	Przód – Góra – Dół – Tył
FLESH' EATING	Dół – Dół – Góra – Góra

COMBOS

SNACK ATTACK	Z bliska HQ – Szybko Dół + HQ – Szybciej LQ + LF
HONORABLE COMBO	Z powietrza LF – Z powietrza LQ + LF – Z bliska HQ – Szybko HF – Szybko LQ + LF
STUN ROAR COMB	Z powietrza LQ + LF – Z bliska HQ – Szybko HQ + HF – STUN ROAR
CLAW AND TAIL	Z powietrza LF – Z powietrza LQ + LF – Z bliska LQ – Szybko LQ + LF

GDY WSTAJESZ

Z Daleka – STUN ROAR
Z Bliska – NECK THROW

STRATEGIA

Często używa EARTHQUAKE STOMP z powietrza, a potem niezły cios ze stojaka. (HQ + LQ). Kiedy zaczyna EARTHQUAKE'a przeskocz nad nim unikając miażdżenia swojego cielska i zaatakuj bestię jakimś niezłym combo. Gdy będzie próbował podejść i ugryźć poczekaj i wyjedź mu z kucek DÓŁ + HQ.

Talon

BRAIN BASHER	HF + LQ – LEWO – GÓRA – PRAWO
FRANTIC FURY	HQ + LF – DÓŁ – PRAWO
POUNCE AND FLIP	HF + LQ – PRAWO – PRAWO DÓŁ
SLASHER	HQ + HF + LQ – DÓŁ – PRAWO
FACE RIPPER	Blisko HF + LF – DÓŁ – PRAWO
JUGULAR BITE	HF + LF – LEWO – PRAWO
RUN	HQ + LQ + LEWO to bieg w lewo. HQ + LQ + PRAWO to bieg w prawo.
LUDZKI SNACK	HQ + HF + LQ + LF – PRAWO – DÓŁ – LEWO

FATALITIES

HEART WRENCHINg	Przód – Dół – Góra – Dół
STAMPEDEE	Przód – Tył – Góra – Dół
SHREDDING	Prawo – Dół – Lewo – Góra – Prawo

COMBOS

SLASHER COMBO	Z powietrza LQ + LF – Z bliska LQ – Szybko LQ + LF
POUNCE AND FLIP COMBO	Z bliska HQ – Szybko LQ – POUNCE AND FLIP
FRANTIC SLASHER	Z bliska HF – Szybko LQ – Szybko HQ – Szybko Dół + LF – Szybciej Dół + LQ + LF – SLASHER
SUPER POUNCE AND FLIP	Z bliska LQ – Szybko HQ – Szybko HF – POUNCE AND FLIP

GDY WSTAJESZ

Z Daleka – FRANTIC FURY
Z Bliska – FACE RIPPER

STRATEGIA

Jako Armaddon najlepiej używać IRON MAIDEN, Chaos i Sauron załatwiają sprawę z EARTHQUAKES, Diablo z powietrza LQ + LF. Blizzard dobrze trafia używając MEGA PUNCH albo markuje używając FAKE MEGA PUNCH i zaczyna combo. Talon powinien nacierać z powietrznym HQ + HF. Można skakać na niego, gdy blokuje powietrzne ataki, często zaraz potem robi SLASHER'A lub FRANTIC FURY COMBO – niski blok i szybka odpowiedź.

Vertigo

AIR TELEPORT	HF + LF – DÓŁ – GÓRA
SCORPION STING	HF + LQ – PRAWO – PRAWO
FAST VENOM SPIT	HQ + LQ – PRAWO – PRAWO
VOODOO SPELL	HF + LQ – LEWO – LEWO
COME SLITHER	HQ + LQ – LEWO – LEWO
TELEPORT	HF + LF – DÓŁ – DÓŁ
SLOW VENOM	SPIT HF + LF – PRAWO – PRAWO
LUDZKI SNACK	HQ + HF + LQ + LF – DÓŁ – PRAWO – GÓRA

FATALITIES

Shrink and Eat	Tył – Tył – Dół – Góra
La Vache Qui Rit	Tył – Tył – Dół – Przód
Petrify	Tył – Tył – Tył – Przód – Przód

COMBOS

BIG BITE	Z bliska Dół + HQ – Szybko Dół + HF – Szybciej Dół + HQ + HF – COME SLITHER – Szybko HQ + HF – FAST VENOM SPIT
VENOM SPIT COMBO	Z bliska Dół + LF – Szybko Dół + LQ + LF – FAST VENOM SPIT
SCORPION COMBO	Z bliska HQ – Szybko HF – Szybko Dół + LQ + LF – SCORPION STING
CROUCH HIT	Z Bliska Dół + LQ – Szybko Dół + LQ – Szybko Dół + LF – COME SLITHER – Szybko Dół + LQ – Szybciej Dół + LF – Szybko Dół + LQ + LF

GDY WSTAJESZ

Z Daleka – FAST VENOM SPIT
Z Bliska – VOODOO SPELL

STRATEGIA

Podobnie jak Diablo lubi skakać. Często nadziewa się na mocne ataki powietrzne (Vertigo LQ + LF, małpy HF lub LF, Sauron i Diablo HQ + LF). Najlepiej atakować gdy przeciwnik jest już w powietrzu. Jeśli zaś VERTIGO cię trafił – źle wyskoczyłeś. Ładnie wchodzi combo zaczynające się od DÓŁ + HQ jeśli używa TELEPORT'u. Nigdy nie teleportuje się w odpowiedzi na projectile.

Kombat

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO na stałe wchodzi do panteonu mordobić wszechczasów razem z MORTAL KOMBAT. Istnieją dwie szkoły – jedna uważa, że SSF2T powinien znaleźć się na pierwszym miejscu, druga zaś stawia na MORTALA. Osobiście nie potrafię się zdecydować, SSF2T ma swój specyficzny feeling, styl, miodność bardzo różną od tej w MORTAL KOMBAT. Każdy fan mordobić powinien mieć SSF2T obok MORTAL KOMBAT w swoich zbiorach, gra to bowiem niesamowita w każdym calu.

STREET FIGHTER ma już ładnych parę lat. Doczekał się kilku części, o ile pamiętam są to STREET FIGHTER, STREET FIGHTER 2, STREET FIGHTER 2 HYPER FIGHTING, STREET FIGHTER 2 CHAMPIONSHIP EDITION, SUPER STREET FIGHTER 2 i SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO, o którym właśnie mowa. Oprócz tego niedawno ukazał się najlepszy z całej serii STREET FIGHTER ALPHA, którego akcja w czasie jest umiejscowiona pomiędzy pierwszą a drugą częścią. ALPHA posiada nową grafikę, nowe postacie, nową animację, nowe combos. Niestety, zapewne będziemy musieli długo poczekać na konwersję z automatów, podobnie jak w przypadku SUPER TURBO. Jest jeszcze STREET FIGHTER THE MOVIE z digitalizowanymi postaciami z filmu. Nie jest tak dobry jak MORTAL KOMBAT czy wersja SUPER TURBO, ale narzekać też nie ma na co, może poza małą liczbą klatek animacji. Jest już wersja na PLAYSTATION i SEGA SATURN, na PC lada dzień. Ciosy oczywiście pasują.

Zarówno na PC jak i na AMIGĘ dostępne są dwie wersje gry. Jedna z nich to SUPER STREET FIGHTER 2 wydana niedawno przez CAPCOM, oryginalnych twórców wspaniałej sagi. Charakteryzuje się małymi postaciami, większym polem gry wyświetlonym jednocześnie na monitorze, lepszą płynnością na Amidze i słabszych PeCetach, oraz brakiem SUPER COMBOS. Druga z wersji, zwana SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO firmowana na PC przez GAMETEK, a na Amidze przez U.S.GOLD, to dokładnie przepisana z automatów wersja SUPER TURBO, z SUPER COMBOS, regulowaną prędkością i większymi postaciami. Dla posiadaczy mocniejszych PeCetów (mimo że gra działa na 4 MB RAM, pisana była na 16 i w związku z tym zakłada ogromny swap file na dysku, przez co działa wolniej – płynną i szybką akcję osiągamy dopiero przy 8 MB RAM), oraz Amig 1200 z dopalaczami (Fast), bez których gra jest wolna i nieco skacze. Obie wersje są doskonale dopracowane graficznie i dźwiękowo, dokładnie tak samo jak przesławny automat.



Osobiście, kiedy jeszcze nie miałem wersji na PC, spędziłem ogromną liczbę godzin wrzucając żetony do maszynki stojącej w salonie gier na Dworcu Centralnym w Warszawie ucząc się taktyk, combosów i w ogóle grając. Niestety, często automat był demolowany przez żuli, co objawiało się np.

samoistnym skakaniem zawodników czy też blokowaniem kierunków. Na szczęście już nie musimy wydawać pieniędzy na żetony, mamy SSF2T w domu.

Ciosy pasują do wszystkich wersji (poza STREET FIGHTER ALPHA) na wszystkie platformy łącznie z GAMEBOYEM i 3DO. Powtórzę jeszcze raz, że SSF2T to obowiązkowa pozycja w kolekcji każdego fana mordobić.

Postaci jest 16. Każda z nich walczy innym stylem, posiada niezły garnitur ciosów i jęków. W grze dostępnych jest 6 podstawowych ciosów, po 3 na ręce i nogi, od najsłabszego i najszybszego (1) do najmocniejszego lecz najwolniejszego (3). Inaczej mówiąc:

PUNCH 1 – Ręka 1 (Najsłabszy/Najszybszy) – Noga 1 – KICK 1

PUNCH 2 – Ręka 2 (Średni/Średni) – Noga 2 – KICK 2

PUNCH 3 – Ręka 3 (Najmocniejszy/Najwolniejszy) – Noga 3 – KICK 3

Wszystkie ciosy podaję dla postaci zwróconej w prawą stronę, czyli PRAWO = Do Przodu. Zapis DÓŁ – DÓŁ PRAWO – PRAWO – P oznacza ćwierć obrotu joystickiem zaczynając z dołu, a kończąc na prawej stronie i wciśnięcie dowolnego Punch (ręki). P1 znaczyło będzie wciśnięcie Ręki 1 zaś K3 analogicznie Nogi 3.

DÓŁ + PRAWO – K1 to znaczy trzymać dół i prawo wciskając K1.

Dół 2 sekundy – trzymać Dół dwie growe sekundy.

Rzuty wykonuje się wciskając przy przeciwniku K3 i P3 oraz czasem P2.

Combos

COMBO (Combination) jest to seria ciosów nie dająca (na ogół, zawsze są wyjątki) się zablokować. Dobrze wykonane potrafią dać 3-4-5, a nawet więcej celnych trafień. W SSF2T możliwe jest więcej, lecz są bardzo trudne do wykonania i wymagają lat praktyki.

Super combos

Zapewne grając zauważyliście rosnący w miarę celnych ciosów pasek na dole ekranu po stronie danego gracza. Jeśli dojdzie on do końca i pojawi się napis SUPER, możesz wykonać SUPER COMBO. Jeśli wykonasz je w odpowiednim momencie, a przeciwnik nie blokuje, zabiera ono 40%–60% jego energii. SUPER COMBO najczęściej składa się ze zwielokrotnionych ciosów specjalnych danej postaci. Na przykład DEEJAY jako SUPER COMBO wykonuje POCZWÓRNY DREAD, czyli poczwórne obrotowe kopnięcie. RYU zaś strzela pięciokrotną (!) Ognistą Kulą, co oczywiście niesie za sobą pięć trafień.

SUPER COMBOS najlepiej używać jest na zakończenie walki, gdy przeciwnikowi zostało ok. 30% energii. Masz wtedy pewność (o ile oczywiście nie zablokuje), że wykończysz go już na dobre. Ekran miga, błyska i w ogóle jest fajnie. Hej, a co powiecie na komunikat: „5 HITS SUPER COMBO FINISH, BONUS 23000"?

Musicie też wiedzieć, że jeżeli dany ruch wymaga np. trzymania 2 sekundy w lewą stronę, to możecie trzymając ten klawisz wykonywać ruch np. w prawo! Czyli po ludzku: wciskasz Lewo i chcesz pójść w prawo, zatem nie puszczając Lewo wciskasz Prawo, a postać posłusznie podąża w prawo. Puszczasz Prawo, puszczasz Lewo i kontynuujesz wykonywanie ciosu. Szczególnie przydatne jest to przy ciosach, które wymagają takiego właśnie kilkusekundowego trzymania, podczas którego pozornie nie można się ruszać. Taka akcja wymaga pewnego ogrania, musisz wiedzieć jaki cios chcesz wykonać następny, a nie młócić na chama. Musisz także posiadać nieźle wytrenowane palce i pewien zmysł orientacji.

Ryu

OGNISTA KULA	Dół – Dół Prawo – Prawo – P1/P2/P3
ZAPALAJĄCA KULA	Lewo – Dół Lewo – Dół – Dół Prawo – Prawo – P3
TORNADO	Dół – Dół Lewo – Lewo – K1/K2/K3
OGNISTA PIĘŚĆ SMOKA	Prawo – Dół Prawo – Prawo – P3
PODWÓJNY KOP	Z bliska K3
PODWÓJNA PIĄCHA	Z bliska PRAWO – P2 jeśli przeciwnik stoi. Z bliska PRAWO – P3 jeśli przeciwnik kuca.

COMBOS

Z powietrza K3 – Puść wszystko i szybko K3
Z powietrza P3 – Puść wszystko i P3 – Superszybka Pięść Smoka z P1

SUPER COMBO

Dół – Dół Prawo – Prawo – Dół – Dół Prawo – Prawo – P3

DOTYK ŚMIERCI

Jest to COMBO, które odpowiednio wykonane zabiera ok. 75% energii. Załóżmy, że wykonałeś jakieś inne mocne COMBO, albo rzuciłeś szybko trzy ogniste kule, które trafiły przeciwnika. Stoi więc i się kiwa, nad głową latają mu ptaszki/gwiazdki lub czachy. Chcesz go wykończyć?

Wyskocz tak, aby nad nim przeskoczyć ale jednocześnie dosięgnąć go jak najniżej ręką z P3. Po wylądowaniu natychmiast puść kierunki i wciśnij samo P3. Zaraz potem bardzo szybko zrób PIĘŚĆ SMOKA (Prawo – Dół Prawo – Prawo – P3). Denat murowany – gwarantuję. Ale nie radzę próbować na przeciwniku, który nie jest chwilowo oszołomiony (gwiazdki/ptaszki/czachy nad łbem).

Ken

OGNISTA KULA	Dół – Dół Prawo – Prawo – P1/P2/P3
TORNADO	Dół – Dół Lewo – Lewo – K1/K2/K3
OGNISTA PIĘŚĆ SMOKA	Prawo – Dół Prawo – Prawo – P2/P3
PODWÓJNY KOP	Z bliska Prawo – K3.

COMBOS

Z powietrza K3, puść wszystko po wylądowaniu i szybko K3
Na stojaka K1, P3 i szybko Pięść Smoka z P3
(Prawo – Dół Prawo – Prawo – P3)
Z powietrza K3 – Puść wszystko i K3 –
Superszybka Pięść Smoka z P1

SUPER COMBO

Prawo – Dół Prawo – Prawo – Prawo – Dół Prawo – Prawo – P3



Chun Li

POKRĘTNY PTAK	Dół 2 sekundy – Góra – K1/K2 /K3
OGNISTA KULA	Lewo 2 sekundy – Prawo – P1/P2/P3
TAKÓWKA	Lewo 2 sekundy – Prawo – K1/K2/K3
ŚWIECĄCA NOGA	Kilka razy K3.
ODSKOKOWE KOPY	Dół + Prawo – K2 Słabszy
	Dół + Prawo – K3 Silniejszy
ODLOT	Dół + Prawo podczas skoku

COMBOS
Z powietrza P3 – Stojący P2 – Kucając P1
Z powietrza P3 – Kucając P2 – Pokrętny Ptak
Z powietrza P3 – Kucając P2 – Ognista Kula

SUPER COMBO
Lewo 2 sekundy – Prawo – Lewo – Prawo – K3

Edmond Honda

TORPEDA	Lewo 2 sekundy – Prawo – P1/P2/P3
CIĘŻKI TYŁEK	Dół 3 sekundy – Góra – K1 /K2 /K3
TYSIĄC RĄK	Kilka razy P1 /P2 /P3.
TRZYMANIE	Z Bliska P2, Ed stuka ze łba.
	Z Bliska P3, Ed policzkuje.



COMBOS
Z powietrza P3 – Dół + P2 – Tysiąc Rąk z P2
Z powietrza P3 – Torpeda – Tysiąc Rąk z P1

SUPER COMBO
Lewo 2 sekundy – Prawo – Lewo – Prawo – P3

Blanka

KULA POZIOMA	Lewo 2 sekundy – Prawo – P1/P2/P3
KULA PIONOWA	Dół 3 sekundy – Góra – K1/K2/K3
SKRĘT KISZEK	Lewo 2 sekundy – Prawo – K1/K2/K3
ELEKTRYCZNOŚĆ	Kilka razy P1/P2/P3
TRZYMANIE	P2 z bliska zapewnia podwójne trafienie ze łba
	K2 z bliska daje podwójne trafienie z kolanka.

COMBOS
Z powietrza P3 – Stojący P2 – Kucając K2
Z powietrza P3 – Stojący P2 – Stojący P3

SUPER COMBO
Lewo 2 sekundy – Prawo – Lewo – Prawo – P3



Zangief

KOŁOWRÓT	Wcisnąć naraz K1 + K2 + K3
OGNISTA RĘKA	Prawo – Prawo Dół – Dół – P3
ATAK Z LOTNIKA	Podczas skoku Dół + P3
TRZYMANIE	P3 – kilka ciosów w ryj
	K3 – z bańki do krwi
PRZERZUTY	K2 – całym ciężkim ciałem na frajera
	P2 – głowa wgniatana w ziemię

COMBOS
ATAK Z LOTNIKA – Kucając P1 do oporu
Kucając K2 – KOŁOWRÓT
ATAK Z LOTNIKA ale tak, aby spaść za przeciwnikiem trafiając go
– Kucając P1 – Kucając P1 – Kucając K1 – KOŁOWRÓT

William F. Guile

SONIC BOOM	Lewo 2 sekundy – Prawo – P1/P2/P3
WYLOTOWY KOP	Dół 2 sekundy – Góra + K3

COMBOS
Z powietrza K3 – Kucając P2 – WYLOTOWY KOP
Z powietrza P3 – Stojący P3 – WYLOTOWY KOP
Z powietrza P3 – Stojące P3 – SONIC BOOM – Kucając K2

SUPER COMBO
Dół Lewo 2 sekundy – Dół Prawo – Dół Lewo – Góra – K3

Dhalsim

OGIEŃ	Dół – Dół Prawo – Prawo – P1/P2/P3
PŁOMIEŃ	Lewo – Dół Lewo – Dół – Dół Prawo – Prawo – P3
TELEPORT	Prawo – Dół – Dól Prawo – Dowolny K lub P
WKRĘTAK NOŻNY	Dół + K3 przy wierzchołku skoku
WKRĘTAK RĘCZNY	Dół + P3 przy wierzchołku skoku

COMBOS

Stojący P2 – YOGA FIRE
YOGA FIRE – YOGA FLAME
Stojący P1 – Kucając K2 – YOGA FLAME lub FIRE

SUPER COMBO

Lewo – Dół Lewo – Dół – Dół Prawo – Prawo – Lewo – Dół Lewo – Dół – Dół Prawo – Prawo – P3



Balrog

OBROTOWIEC	P1 + P2 + P3 + K1 + K2 + K3
Z DOSKOKU NA KORPUS	Lewo 1 sekunda – Prawo – P1/P2/P3
Z DOSKOKU W SZCZĘKĘ	Lewo 1 sekunda – prawo – K1/K2/K3
WYSKOK BYKA	Dół 2 sekundy – Góra – P2

COMBOS

Z powietrza K3 – Kucając K3
Z powietrza K3 – Stojące K3 – Z DOSKOKU NA SZCZĘKĘ
Z powietrza P3 – Kucając K1 – Stojąc K1 – Z DOSKOKU NA SZCZĘKĘ

SUPER COMBO

Lewo 2 sekundy – Prawo – Lewo – Prawo – P3

Vega

ŻELAZNY PAZUR	Lewo 2 sekundy – Prawo – P3
ODPAŁ	K1 + K2 + K3
SIŁA PAZURÓW	Dół 2 sekundy – Góra – P3
BARCELONA	Dół 2 sekundy – Góra Prawo – K3
	Dół 2 sekundy – Góra Lewo – K3
KRZYK ORŁA	Dół 2 sekundy – Góra Prawo – P3
	Dół 2 sekundy – Góra Lewo – P3

SUPER COMBO

Dół Lewo 2 sekundy – Dół Prawo – Dół Lewo – Góra Lewo – Góra Prawo – K3

Sagat

PIĘŚĆ TYGRYSA	Prawo – Dół – Dół Prawo – Prawo – P1/P2/P3
TYGRYS NA KORPUS	Dół – Dół Prawo – Prawo – P1/P2/P3
TYGRYS NA NOGI	Dół – Dół Prawo – Prawo – K1/K2/K3
KOLANO TYGRYSA	Dół – Prawo Góra – K1 /K2 /K3

COMBOS

Z powietrza K3 – Kucając K1 – KOLANO TYGRYSA
Z powietrza K3 – Stojąc P3 – KOLANO TYGRYSA
SUPER COMBO Prawo – Dół – Dół Prawo – Prawo – Dół – Dół Prawo – P3

M. Bison



TORPEDA	Lewo 2 sekundy – Prawo – P1/P2/P3
SCYZORYK	Lewo 2 sekundy – Prawo – K1 /K2 /K3
KOP W ŁEB	Dół 2 sekundy – Góra – K1 /K2 /K3
DIABEŁ	Dół 2 sekundy – Góra – P1 /P2 /P3

SUPER COMBO

Lewo 2 sek – Prawo – Lewo – Prawo – K3

T. Hawk

TOMAHAWK	Prawo – Dół – Dół Prawo – P3
KONDOR	Podczas wyskoku przed osiągnięciem wierzchołka P1 + P2 + P3
RZUTY I TRZYMANIE	Z bliska P2, P3 i K3

COMBOS

Kucając K3 – Stojąc K2 – TOMAHAWK z P3
Z powietrza K3 – Kucając K2 – Stojący K2

Fei Long

PŁONĄCA NOGA	Lewo – Dół – Dół Lewo – K1 /K2 /K3	
SZARŻA	Dół – Dół Prawo – Prawo – P3	
PODWÓJNA SZARŻA	Dół – Dół Prawo – Prawo – P3 – Dół – Dół Prawo – Prawo – P3	
PODWÓJNE KOPY	Prawo – K3	Z dystansu
	Prawo – K2	Z bliższej odległości

COMBOS

Z powietrza K2 – Stojąc K2 – Kucając K1
Z powietrza P3 – SZARŻA – PŁONĄCA NOGA z K3

SUPER COMBO

Dół – Dół Prawo – Prawo – Dół – Dół Prawo – Prawo – P3

Dee Jay

MAX OUT	Lewo 2 sekundy – Prawo – P1 /P2 /P3
PODWÓJNY DREDD	Lewo 2 sekund – Prawo – K3
MASZYNOWIEC	Dół 2 sekundy – Góra – Kilka razy P3
SIEKIERA	Dół 2 sekundy – Góra – K1 /K2 /K3

COMBOS

Z powietrza P1 – Stojąc K2 – MAX OUT
Z powietrza K1 – Stojąc K1 – SIEKIERA z K1

SUPER COMBO „POCZWÓRNY DREDD"
Lewo 2 sekundy – Prawo – Lewo – Prawo – K3

Cammy

PODWÓJNA PIĘŚĆ	Lewo – Lewo Dół – Prawo – P3
WKRĘTAK	Dół – Dół Prawo – Prawo – K1 /K2 /K3
KOLEC	Prawo – Dół – Prawo Dół – K1 /K2 /K3

COMBOS

Z powietrza K3 – Stojący K2 – Wkrętak
Z powietrza K2 – Kucając P1 – Stojący K1

SUPER COMBO

Dół – Dół Prawo – Prawo – Dół – Dół Prawo – K3

Akuma

OGNISTA KULA	Dół – Dół Prawo – Prawo – P1 /P2 /P3
ZAPALAJĄCA KULA	Lewo – Lewo Dół – Dół – Dół Prawo – Prawo – P1 /P2 /P3
OGIEŃ	Podczas skoku Dół + P3
TORNADO	Dół – Dół Lewo – Lewo – K1 /K2 /K3
PIĘŚĆ SMOKA	Prawo – Dół – Dół Prawo – Prawo – P3

SUPER COMBO

Prawo – Dół Prawo – Prawo – Prawo – Dół Prawo – Prawo – P3

WARRIORS

WARRIORS jest próbą firmy MINDSCAPE wkroczenia w wąski krąg dobrych mordobić. Zrealizowane w technice 3D Bio-Motion posiada najbardziej realistycznie jak do tej pory odwzorowanie ruchów postaci. Za płynność ruchów postaci trzeba zapłacić konfiguracją: procesor 486DX/66 nie zapewnia superszybkiej i płynnej rozgrywki. Za to już na 486DX/100 i 120 gra chodzi jak burza i właśnie użytkownikom takich i lepszych procesorów grę śmiało polecam.

Grafika wykonana jest bardzo dokładnie, lecz i w tym przypadku za płynność ruchów postaci trzeba zapłacić szybkością rozgrywki. Gra jest dosyć wolna, ale nie w sposób kojarzący się ze skakaniem animacji z powodu wolnego procesora. Została bowiem pomyślana właśnie w taki sposób, aby móc walczyć spokojnie, z opanowaniem i nie demolując przy okazji klawiatury. Postacie prezentują się doskonale, wspaniale się też ruszają i zadają ciosy. Podobnie rzecz ma się z tłami. Są bardzo piękne, ręcznie rysowane i biją na głowę wszystkie inne mordobicia. Za grafikę – najwyższa ocena. Muzyka i dźwięki stoją na przyzwoitym, mordobiciowym poziomie. W wersji kompaktowej poza efektownym, animowanym intro znajdują się też ścieżki audio, które bardzo dobrze pasują do klimatu gry. Oprócz tego samplowane jęki, pozdrowienia, groźby oraz oczywiście odgłosy walki.

W grze występuje dziesięć głównych postaci, cztery ukryte (tylko wersja CD) i MASTER rozstawiony z numerem 11. Każdy z wojowników pochodzi z innego okresu historycznego, walczy inną techniką. Niektórzy posiadają broń, lub zadziwiają potęgą swych pięści. Sam turniej składa się, jak łatwo obliczyć, z dziesięciu zwycięskich walk.

Podczas gry mamy możliwość zmiany zarówno kąta patrzenia, jak i rozdzielczości, w której toczy się walka. Klawisze PAGE UP i PAGE DOWN służą do przełączania kąta ustawienia kamery (bok i bok-góra), natomiast END i HOME zmieniają rozdzielczość z VGA (duże postacie, scrolling) na SVGA (extra, są mali i całe pole walki na jednym ekranie). Po walce można obejrzeć sobie trójwymiarowy REPLAY, można też ruszać dowolnie kamerą.

Na górze pod wizerunkami wojowników wyświetlany jest pasek, który symbolizuje energię ciosów specjalnych. Radzę więc nie przesadzać, choć się regeneruje. Portreciki zaś to energia. Im bardziej wyblakły staje się obrazek – tym mniej energii pozostało postaci.

Jak zwykle, cztery podstawowe kierunki (Lewo, Prawo, Góra, Dół) i dwa razy fire – Noga (N) i Ręka (R).Oczywiście dla postaci zwróconej w prawą stronę. Podstawowe ciosy można pogrupować na:

Lekka Ręka	– szybki/lekki cios ręką, gdy przeciwnik jest blisko – R
Mocna Ręka	– wolny/mocny cios ręką, gdy przeciwnik stoi dalej – R
Lekka Noga	– szybki/lekki kop na tors, gdy wróg się zbliża – N
Mocna Noga	– wolny/mocny kop na tors, gdy wróg się oddala – N
Niska Ręka	– szybki/średni cios w czułe miejsca (kolana, jaja) – (D) R
Niska Noga	– średni/mocny kop dosyć nisko, czasem podcina – (D) N
Specjalny Lekki	– gdy nieprzyjaciel atakuje – P + N
Specjalny Mocny	– gdy nieprzyjaciel się cofa – P + N
Odkładanie Broni	– niektóre zabawki można odłożyć (np sztylet) – D – L – R
Przerzuty	– gdy jesteś blisko przeciwnika – L + R
Wisielec	– czasem można sobie powisieć na jakichś hakach – R w skoku cios z haka to bardzo mocne dwunożne kopnięcie – N blokuje się wciskając górę – G a zeskakujemy ponownie używając ręki – R

Jest jeszcze sekretna ścieżka, dzięki której mamy możliwość zagrania postacią MASTERA, włączenie krwi, zablokowanie energii i inne, o których poniżej. Aby uzyskać specjalne cheat me-

nu, należy na ekranie głównego menu wpisać CHEAT i wejść do nowo utworzonego menu SECRET WAY. Następnie wpisać dany kod i go włączyć.

REPLAY	– Możliwość gry w 3D
ELEVENTH	– Możliwość gry MASTEREM, ale tylko na dwóch graczy
CIRCUS	– Dołącza ARENĘ do komnat
NOPAIN	– Walka bez broni
TYSON	– Walka bez ciosów specjalnych
NOGAIN	– Energia nie maleje
WOO	– Nieskończone energia ciosów specialnych
NBK	– Tylko jedna runda
FINALFIVE	– Walka trwa pięć rund
SNOWWHITE	– Zmniejszenie postaci
EVILDEATH	– Bryzgająca krew
EASYSPECIALMOVES	– Łatwe wykonywanie ciosów specjalnych (kombinacje L – P – R, P – P – R, P – P – N)
FORQA	– Specjalne opcje podczas walki, i tak wciśnięcie: F1 – wygrana, F2 – walka z MASTEREM, F3 & F5 – regeneracja energii
GARDENER	– Gra postacią TOM TECK (CD-ROM), 2 graczy
DUNK	– Gra postacią SCOTT (CD-ROM), 2 graczy
PAM	– Gra postacią PAMELA (CD-ROM), 2 graczy
NUMBERONE	– Gra postacią CAPTAIN WARRIORS (CD-ROM), 2 graczy.

Oto wojownicy. Posiadają po trzy ciosy specjalne, które ułatwią ci walkę. Korzystaj z nich mądrze, z uwagi na spadającą energię tychże ciosów.

Zia

SMOCZE KOŁO	P – P – N
RYK LWA	D – P – R
TAŃCZĄCY WĄŻ	L – D – P – D – R

Carcers

SZARŻA	P – P – N
LOT ŚMIERCI	L – P – D – N
CIŚNIĘCIE MIECZEM	L – L – P – R

Hank

ZWAŁA Z NÓG	L – D – P – N
RZUĆ I ZNISZCZ	D – L – R
STRZELAJ I ZAPOMNIJ	P – P – L – R

Corto

UKRYTE OSTRZE	P – P – R
ZAHACZENIE	L – P – P – N
BUTLA GROGU	P – L – D – L – N

Ghor

KAMELEON	L – P – P – R
ŚLINOKWAS	P – P – N
MYŚLIWY	P – D – L – N

Tecumseh

OGIEŃ WANKA TANKA	P – L – D – R
DUCHY PRZODKÓW	D – D – R
LOT ORŁA	P – P – P – N

Fergus

BANSHEE	D – P – R
NIEDŹWIEDŹ	L – L – P – P – N
METAMORFOZA	L – P – N

Meatball

GRAFITTI	D – L – R
PIŁKA W ŁEB	L – D – P – R
ULICZNY KOKTAIL	D – D – L – L – N

Neftis

MOC SETHA	P – P – D – D – N
NIEWIDZIALNOŚĆ	D – P – R
PRZEKLEŃSTWO ANNUBISA	L – D – D – L – R

Osinkira

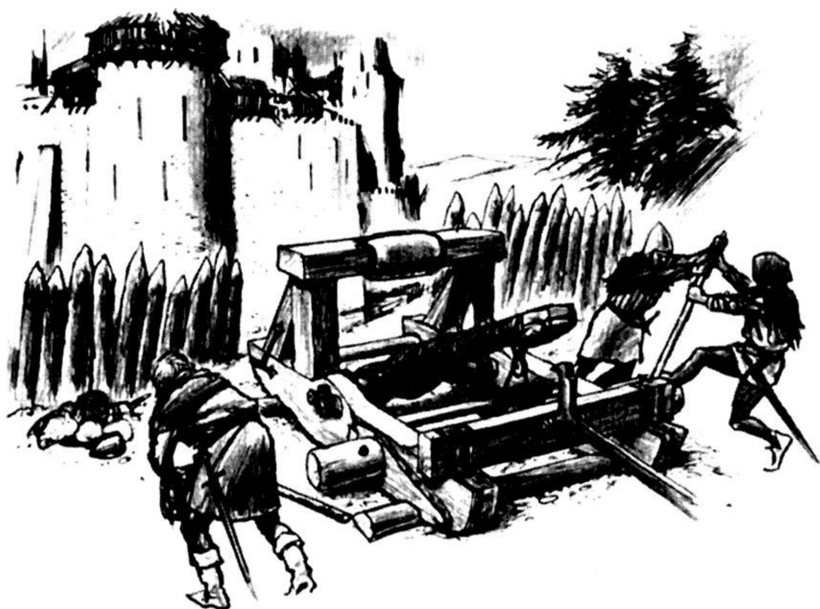
LWI PAZUR	D – L – N
OGNISTA WŁÓCZNIA	L – P – R
TORNADO	P – D – L – L – N

Master

Jedna wielka niewiadoma, w każdym razie bardzo potężna postać. Aby nim zagrać, musisz uruchomić specjalny cheat.

OŚMIORNICA	L – L – R
MAGNES	L – L – N
NIETOPERZE	P – L – N
ZIELONA BELKA	P – L – R





Oblężenie zamku – XV w.
Jak valcili – Peter Klucina, © 1983 Nase vojsko / Praha

MOJE BOJE

czyli Bergera historia wojskowości

Strategiczne gry komputerowe są wyrazem tęsknoty ich twórców oraz graczy za minionymi czasami, za przeżyciami dostępnymi ich pradziadkom i ojcom. Te same instynkta są też motorem zainteresowania historią. Dopiero wtórnym elementem staje się nauka i wyciąganie wniosków. Wtórność tych poszukiwań nie przeczy jednak faktowi konieczności odtworzenia jak najwierniej sytuacji pola bitwy i wszystkich tych zjawisk, które wpływ miały na wydarzenia zachodzące czy to na polu bitwy, czy to na obszarze strategicznym.

Gry, z którymi stykamy się na codzień, w sposób mniej lub bardziej udany ukazują nam sekrety tzw. sztuki wojennej, która już w swej nazwie kłóci się z ścisłymi regułami naukowymi i choć zawiera elementy imaginacji i szaleństwa da się jednak wtłoczyć w tory pewnych uregulowań i wzorów.

Jakkolwiek by gry wojenne odbiegały od rzeczywistości, pewne reguły i wiedza doświadczalna zdobyta krwią żołnierzy na tysiącach pól bitew, muszą przynieść korzyści. Bez wiedzy o nich i wypróbowania w działaniu, ślepi i głusi być możemy, a przy ich wykorzystaniu oraz unikając błędów z przeszłości i bredni teoretyków, na polu walki będziemy równi wielkim generałom i marszałkom.

Zniewoleni przez mity

Człowiek współczesny, a szczególnie homo americaniensis, ma wyjątkową skłonność do tworzenia mitów i wyobrażeń zastępujących często fakty i wypaczających przeszłość. Historia wojskowości nie ustrzegła się tej choroby.

Najdobitniejszym przykładem tego zjawiska jest mitologizacja armii niemieckiej z II wojny światowej, w czym niemały udział mają też autorzy polscy. Otóż większość z nas ma przed oczyma obraz doskonale wyszkolonej, świetnie wyposażonej i genialnie dowodzonej armii niemieckiej. Prawie każdy oficer posiada własny motocykl (o ile nie Volkswagena Garbusa), z czołgami praktycznie nie wiadomo co robić, a kucharze podróżują opancerzonymi kuchniami polowymi. Z filmów pozostało nam w pamięci, że gdy mowa o niemieckiej broni pancernej, to widzimy natychmiast Tygrysa lub przynajmniej Panterę. Gdy mowa o artylerii, będzie to samobieżne działo o silnym pancerzu (majaczy się pod lasem Ferdinand).

Gdybyż te sny były prawdą! Niestety. Swe największe sukcesy Niemcy odnosili posługując się całkiem przeciętnym sprzętem. Zarówno we wrześniu 1939 r. w Polsce jak i we Francji 1940 r.,

w niemieckich jednostkach pancernych większość maszyn stanowiły Pz I i Pz II (te pierwsze miały być tylko czołgami ćwiczebnymi i poważnym niemieckim wojskowym w głowach się nie mieściło używać ich podczas walki). Były to wozy słabo opancerzone i uzbrojone, ale nie to przecież stanowiło o ich wartości. To co stanowiło o ich wartości będzie przedmiotem dalszych rozważań.

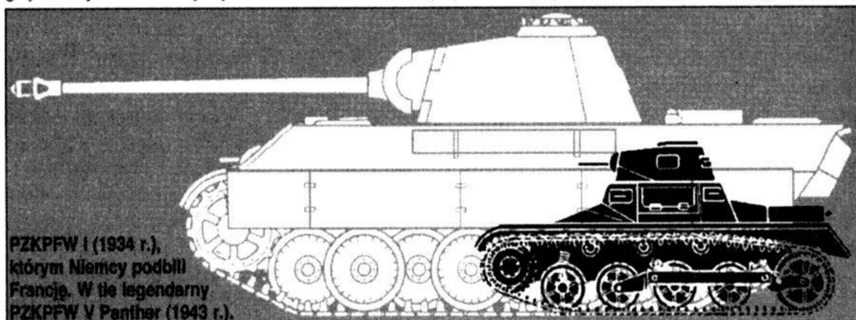
Wyposażenie niemieckich dywizji piechoty nie przewyższało standardem wyposażenia i uzbrojenia innych armii europejskich. Jednak dla historyków podbitych krajów (nie mających oprócz kompleksów żadnej wiedzy historyczno-wojskowej) łatwiej jest głosić rzekome prawdy o przewadze technicznej najeźdźcy niż przyznać się, że ojcowie nie sprawdzili się jako dowódcy lub żołnierze. Bo czy naprawdę istotną przewagą niemieckiej dywizji piechoty nad polską było posiadanie o 48 dział przeciwpancernych więcej przy głoszonym braku polskiej broni pancernej – według mnie raczej za bardzo rozproszonej?

Zastanówmy się spokojnie. Czy posiadanie przez stronę niemiecką ponad 3 tysięcy czołgów w 1941 r. było wielką przewagą nad kilkunastoma tysiącami czołgów radzieckich?! Przy braku ustalenia prawdziwych przyczyn klęski strony radzieckiej i przy braku wyjaśnienia sukcesów niemieckich, nadal będziemy błądzić.

Podobnie sytuacja ma się w odniesieniu do innych epok. Armia rzymska znana nam jest z holywoodzkich szmatłactw czy podobnie nędznych dzieł włoskich, jako opancerzona, potężna machina. Każdy legionista posiada metalowy pancerzyk (lorica segmentata), solidny hełm (galea), tarczę (scutum). To zawodowi mordercy kochający pieniądze i sławę. Jest tylko jedno ale. Imperium Romanum zbudowali niscy, kędzierzawi i śmierdzący chłopi z mieściny Rzym, uzbrojeni za Republiki co najmniej przypadkowo (do czasu wyposażania oddziałów przez państwo). To oni, osłonięci najczęściej tylko tarczą, podbili Italię, Afrykę i Hiszpanię. To ich szeregom nie oparli się spadkobiercy Aleksandra Wielkiego. Żołnierze Cesarstwa już tylko bronili wielkiej spuścizny poprzedników. Przy czym należy wspomnieć, iż de facto żołnierzami rzymskimi byli ci z czasów Republiki, żołnierze Cesarstwa to w większości już tylko mieszkańcy prowincji.

Powyższe przykłady błądzenia i mitów to tylko fragment tęsknoty ludzi za symbolem, za prostym wytłumaczeniem zjawisk często nie do ogarnięcia. Jak wytłumaczyć klęskę wrześniową, jak wytłumaczyć klęskę Francji, ZSRR i innych? Sztuka wojenna, dowodzenie i tym podobne farmazony to niemiłe dodatki do mundurów i broni. Iluż specjalistów nie zeszło już ze ścieżki tłumaczenia czyichś zwycięstw posiadaniem lepszego hełmu czy działa?

Drugą stroną medalu jest szum propagandowy tworzony przez obie strony podczas wojny. Dobitnym tego przykładem jest na przykład bitwa pod Sadową (w wojnie prusko-austriackiej). Armia pruska była tu wyposażona w iglicowe karabiny odtylcowe, a armia austriacka w zwykłe karabiny. Oczywiście pokonani Austriacy (po co Bóg stworzył Włochów – żeby mieli kogo bić Austriacy) ukuli mit przewagi pruskiej broni palnej. To nie lepsi w taktyce i sztuce operacyjnej zwyciężyli, a skuteczniejsza broń – głosiła ich teza. Otóż nasz bohaterski rodak – „czerwony" Jarosław Dąbrowski obliczył, że odtylcówki nie mogły wpłynąć decydująco na przebieg walki, gdyż zużycie amunicji było nawet niższe niż w poprzedniej epoce. Z tym, że całe jego oblicze-



PZKPFW I (1934 r.), którym Niemcy podbili Francję. W tle legendarny PZKPFW V Panther (1943 r.).


M.I. Płatow
Gieroi 1812 goda – W. Liewczenko, © 1987 Mołodaja Gwardija

nia zwolennicy mitomańskiego poglądu na historię wojskowości kwitują jednym zdaniem: „ale wydaje się, że mimo wszystko (mimo faktów?!) wpływ nowej broni na przebieg walki był istotny" (niejaki Janusz Sikorski).

W takim razie jakie czynniki decydują o powodzeniu w wojnie, skoro zwycięstwa odnoszono sprzętem o przeciętnych (a często mniej niż przeciętnych) parametrach, a klęsk doświadczano mając w posiadaniu najlepszej klasy uzbrojenie?

Pokrywana milczeniem i kaleczona wbijaniem w tryby naukowych twierdzeń sztuka wojenna jest odpowiedzią na wszelkie zagadki tworzone w rzeczywistości przez zaciemniające mity i lęki. Ludzka niedoskonałość tworzy legendy. Wyobraźmy sobie z jakich to źródeł korzystać musimy częstokroć przy rozpatrywaniu różnych załomów historii wojskowości. Jakim przekazem mogliby się z nami podzielić rosyjscy bohaterowie spod Borodino (1812 r.) w osobach Uwarowa, Płatowa czy Kutuzowa. Kutuzow spał lub nie robił nic by dowodzić całą armią, zgodził się przy tym na idiotyczny manewr kawalerii pod wpływem nalegań fircyka Uwarowa i ciemnego atamana Płatowa. Widzimy więc kolejną stronę medalu. To zwycięzcy przekazują nam obraz przeszłości taki jaki chcieliby, żebyśmy znali. Pomagają im w tym pokolenia mitomanów i nieuków.


M.I. Kutuzow
Gieroi 1812 goda – W. Liewczenko, © 1987 Mołodaja Gwardija

Co najłatwiej może skompromitować zwycięzców? Ich głupota! Ich błędy. Jak najłatwiej pokryć tę materię sprawy? Kierując myśl badaczy na rzeczy mniej istotne, a nie mające takiego znaczenia. Tymi rzeczami są awanse i odznaczenia, sprzęt i jego jakość, ekscentryczne postacie epoki. Odwodzą nas one od prawdy o charakterze i przebiegu realnych działań.

Nie samym sprzętem człowiek żyje

I patrzcie: oto był sobie raz Szach pewnego kraju, który myślał, że jeśli zakupi swoim poddanym całe mnóstwo sprzętu do zabijania, to będzie miał nowoczesną i skuteczną armię. Życie niestety dowiodło, że oprócz chęci potrzeba jeszcze wiedzy i doświadczenia.

Najpowszechniejszą chorobą osób zajmujących się historią wojskowości jest zapatrzenie się w możliwości i dane techniczne sprzętu. Skutkuje to nie tylko niecelnymi analizami przebiegu bitew czy operacji, ale także wypaczonym obrazem historii wojen i rozwoju myśli. Czasami wydaje się, że również ci, którzy mają wpływ na budowę i wyposażenie poszczególnych sił zbrojnych ulegają tym iluzjom (o czym było zresztą wyżej).

Gracze komputerowi są narażeni na skutki takiego odbioru rzeczywistości prawie w każdej grze amerykańskiej (szczytem były tu procentowo skrupulatne PATRIOT czy ALAMO). Wylicza się tam każdą śrubkę czołgu zapominając o tym, że czołgista dawno uciekł.

Jakiż więc czynnik wpływa na przebieg działań jeżeli ośmielam się odebrać absolutny prymat technice? Odpowiedź jest prosta i ciągle ta sama – to sztuka wojenna.

Chodzi mi w ogólności o zbiór zasad przygotowania i prowadzenia działań wojennych, a w szczególności o zaopatrzenie, dowodzenie, taktykę, strategię. Aby utrzymać czytelnika w całkowitej jasności nie piszę tu o kuglarskich sztuczkach zwalczania kilku czołgów przez sprytnych chłopków, którzy wykopawszy jamę – dół na niedźwiedzia złowili własność WP. Chodzi tu jedynie o elementy, które w miarę uniwersalnie posłużą większej ilości przeciętnych ludzi do skutecznego wybijania tzw. przeciwników.

Dziś świat zachłystuje się coraz nowszymi osiągnięciami techniki wojskowej, a to samoloty latające wspak, a to niestrzelające czołgi czy żołnierze bez woli walki (demokraci). Słyszymy: A ja mam Abramsa i ci dowalę. Z drugiej strony posiadacz T–54A kuli ogon i zmyka. No i niepotrzebnie. Należy przecież wziąć pod uwagę co najmniej dwa dalsze czynniki:

– czy posiadacz rzeczonych cudeniek wie co z nimi robić;

– czy mamy skuteczną broń przeciwpancerną oraz koncepcję jej wykorzystania. Pamiętaj wojaku młody, że czołg nie jest najlepszym narzędziem do zwalczania drugiego czołgu (zgadzam się tu z F. Skibińskim). Oprócz tego są bowiem jeszcze do dyspozycji rozliczne manewry, pułapki, samoloty i determinacja (wszystkie te elementy można było sobie pooglądać w Czeczenii – no może z wyjątkiem samolotów po wiadomej stronie).

Wszystkie składowe sztuki wojennej są równocenne. Wydaje się jednak, że najważniejsze to dowodzenie i organizacja. Jedno bez drugiego istnieć nie może. Nie ma bowiem skutecznego dowodzenia bez ustalonych struktur i nie ma sensu budowa więzów zależności bez zawiadywania nimi.

Dowodzenie i organizacja powstały z powodu konieczności zwyciężania mniejszymi siłami większych. Zdarzyło się tak, gdy ludzie tworzący daną społeczność dość wyraźnie podzielili się rolami, a do tego powstała pierwsza struktura państwowa. Cała ludność nie mogła stawać do walki, tudzież wojna stawała się instrumentem w rękach władcy, mając często cel niezgodny z potrzebami ludności. Stąd też zachodziła konieczność stworzenia struktury pozwalającej mieć kontrolę nad zgromadzonymi mężami zbrojnymi, pozwalającej na ich efektywniejsze wykorzystanie. Ba, ale i u barbarzyńców występowały powyższe zjawiska, a jeszcze długo nie mieli dobrej organizacji i zachowywali system pradowodzenia.

Rozstrzygającym był tu pewien ulubiony przeze mnie syndrom. Mianowicie w miarę budowy społeczeństwa zhierarhizowanego oraz centralistycznego państwa, pojedynczy obywatel stawał się coraz mniej energiczny i samodzielny. Ktoś więc pojedynczy musiał za niego decydować, a równocześnie dyscyplina nowych obywateli pozwalała efektywniej wykorzystywać budowane struktury. Gwoli anegdoty warto zwrócić uwagę, że w okresie samodzielności pojedyncze miasto-państwo potrafiło wystawić około 20000 pieszych i z 2000 konnych. Po stworzeniu Imperium Rzymskiego bandy Herulów czy innego dziadostwa liczące do 10000 oberwańców bez trudu zdobywały wielkie ośrodki miejskie liczące 3000000 mieszkańców. Wielkość i potęga usypiają i osłabiają energię działania.

Dla lepszego wyjaśnienia o czym jest mowa zanalizujmy maleńki przykład. Oto po jednej stronie stoi 10 potężnych wojowników, a po drugiej 9 marnych żołnierzy i 1 dowódca. Żołnierze podzieleni zostają na 3 oddziały po 3 ludzi. Wojownicy nie bawią się w głupoty tylko z przekrwionymi oczyma ruszają do ataku. Naprzeciw dowódca wysyła 2 oddziały, które na moment związują krwawe bestie. W tym samym czasie odwodowy oddział rusza z boku do pomocy jednej ze skrzydłowych jednostek. Znajduje się tu licząc na palcach ze 3-4 wojowników i ... 6 żołnierzy, przy tym ufor-

Germański wojownik z czasów rzymskich.
Illustrierte historische hefte 43 – Die Schlacht im Teutoburger Wald, © 1986 VEB Deutscher Verlag der Wissenschaften

mowanych z wielkiego lęku w jakiś tam szyk i nieźle osłoniętych tarczami. Ta przewaga powoduje, że wojownikom mija krótkotrwały zapał do walki. Żołnierzom nie ma co mijać, bo zapału nie mieli w ogóle, tylko ten facio z tyłu (czyli dowódca) kazał im walczyć. Koniec końców teoretycznie słabsza strona (żołnierze) wygrywa, ponieważ wojownikom nie udaje się dojść do porozumienia w pobliskim lesie czy wrócić na pole walki, czy nie. W powyższym opisie poruszone zostały nie tylko sprawy organizacji i dowodzenia, ale również niektórych zasad sztuki wojennej.

Organizacja umożliwia nie tylko sprawne dowodzenie, ale także lepsze i ekonomiczniejsze wykorzystanie sprzętu. Wpływa ona na takie cechy jak morale oddziału, jego odporność. Oparta zazwyczaj o system trójkowy bądź czwórkowy pozwala na manewr siłami, czy zwiększenie elastyczności w ataku i obronie.

Oto pierwsza część odpowiedzi na pytanie: Jak to się stało, że armia niemiecka wygrywała, używając czołgów Pz I czy Pz II, z takimi kolosami jak armia francuska czy (baczność) Niezwyciężona Robotniczo-Chłopska Armia Czerwona? Elastyczna struktura dowodzenia, zdolność do optymalizacji struktur pozwalały wierzyć Niemcom (zwanym też czasem hitlerowcami – od cholery jaka ich brała) przez pewien czas w zwycięstwo. Skostnienie struktur, pozbawienie dowódców samodzielności działania poprzez nałożenie na nich zbyt wielkiej odpowiedzialności (za nami Berlin) doprowadziło do klęski. I nie pomogły tu czołgi potężne niczym smoki oraz dziwnie podobne do kałaszy karabiny szturmowe.

Zdrowe zasady niezdrowej zabawy

W sierpniu 1914 r. sławne i niezwyciężone armie rosyjskie zaatakowały Prusy Wschodnie bronione przez niemiecką 8 Armię. Ten wysunięty bastion germaństwa szturmowano od południa i wschodu. Dwie nacierające armie były rozdzielone poważną wyrwą. Położenie Niemców było na pierwszy rzut oka niekorzystne. Ale sprzyjał im teren, lepsze dowodzenie i zdecydowanie w walce. Po stronie rosyjskiej niektórych dowódców korpusów lepiej było rozstrzelać od razu, szwankowała łączność. Ale głównym sprawcą klęski carskich batalionów była błędna informacja i zlekceważenie podstawowych zasad sztuki wojennej. W kluczowym momencie dowódca Frontu Północno–Zachodniego gen. Żilinskij przekazał dowódcy jednej z armii gen. Rennenkampfowi (ach ta rosyjska dusza – i to z takim nazwiskiem) fałszywe informacje co do położenia drugiej armii, a na to tylko czekali siepacze niemieckiego gen. Hindenburga.

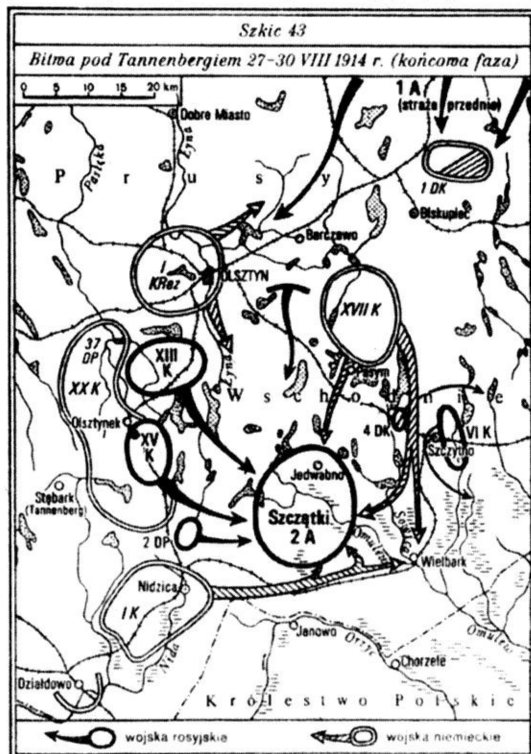
Z uporem maniaka powtórzyć należy, że podstawą wszystkiego jest głowa (dowodzenie) z niej wypływa sprawność działania (organizacja) i siła (uzbrojenie i wyszkolenie).

Ktoś mógłby powiedzieć, że to nie ma żadnego sensu. Patrząc na wyczyny historycznych jak i obecnych person ze szlifami, wszelki porządek w armii to przesąd. Być może jest tak na pierwszy rzut oka. Musimy jednak stwierdzić, że armia jest od wieków zgrupowaniem miernot, karierowiczów, szajbusów, przestępców itp. Aby całe to stado do czegoś wspólnie doszło. potrzebna jest unifikacja. Unifikacja podobnie jak demokracja stwarza więzienie jednego wzorca, doktryny sztywnej jak krochmal. Ale dzięki temu rodzi się rzecz podstawowa, bez której nie ma mowy o prawdziwej wojnie. Uwaga, oto podstawa, złota zasada, matka wszystkiego: PRZEWIDYWALNOŚĆ. Wojsko tworzą maleńkie pododdziałki budujące większe pododdziały, te budują oddziały itd. W każdej z tych jednostek służą Kowalscy (Smithowie, Brownowie czy jak im tam) wyszkoleni według jednakowego regulaminu, uzbrojeni w jednolitą broń o znanych parametrach, dowodzeni przez dowódców mających te same dyrdymały w głowie. Wszystkie te elementy pozwala-

ją przeszkolonym kretynom w randze generała przewidzieć, że dywizja piechoty broniąca się na odcinku 12 km powstrzyma przez 2 – 3 dni dwu-, trzykrotnie liczniejszego przeciwnika (norma z okresu międzywojennego) i tym podobne rzeczy. Czy nie przypomina to nieco szachów? Oczywiście aby nie było zbyt prosto, natura nieco zamieszała – i oto dowodzący cierpią na zróżnicowany debilizm (tak to prawda – wojna to nie walka lepszych pomysłów, ale tego kto popełni mniej błędów), broń jest różnorakiej jakości, a pranie mózgu szeregowego Kowalskiego czasami nie przynosi skutku i nasz bohater może wybrać bardziej interesujące zajęcia niż leżenie w błocie i podziwianie fajerwerków.

Aby zrównoważyć przeciwności losu i zapewnić słusznej sprawie zwycięstwo wymyślono rzecz niesamowitą: zasady sztuki wojennej. Ich liczbę różne źródła przytaczają w różnych ilościach: 4, 9. My zajmiemy się najistotniejszymi bez względu na to ile ich będzie (wiedza wojskowa wykładana na naszych uczelniach jako nauka ścisła i policzalna stwierdzała swego czasu, że Hegel nazywał się Megel) – ten spór zostawmy specjalistom. Dla nas najważniejsze będą: przewaga, ekonomia sił, zaskoczenie i swoboda działania.

Zanim zaczniemy szczegółowo rozważać poszczególne zasady, chwilę należy zatrzymać się przy największej zagadce wiążącej się z grami wojennymi w wydaniu amerykańskim. Chodzi mianowicie o przewagę. Według naszych braci zza oceanu przewaga w grze wyraża się posiadaniem większej liczby punktów siły przez jednostkę. W znacznej części gier najlepiej jest skompletować olbrzymie stosy oddziałów, rzucić je naprzód i modlić się o łaskawy wyrok losu. A gdzie tu miejsce na rezerwy, gdzie na subtelne manewry, gdzie miejsce na psychologiczną przewagę (wszak komputer się nie załamuje – co najwyżej wykrzacza). Jest to wyrazem ślepej wiary w naukę, w możność uczynienia z wojny partii szachów lub warcabów (była nawet kiedyś taka gra planszowa – GRENADIER). Nie ma to jednak wiele wspólnego z rzeczywistością, chociaż pozostaje piękną i kolorową bajką wielkich dzieci z Ameryki (przykładem wszechczasów jest PANZER GENERAL).



Bitwa pod Tannenbergiem (1914 r.).
Sztuka wojenna w warunkach nowoczesnej wojny – Stefan Mossor, © 1986 Wydawnictwo MON

Przy omawianiu poszczególnych zasad (chociaż zostaną one tylko z lekka naszkicowane) musimy pamiętać o pierwszym prawie – prawie unifikacji. Prezentowane tu omówienia zasad odnoszą się do sytuacji typowych (patrz rachunek prawdopodobieństwa).

Przewaga jest wszystkim, jest celem i środkiem. Dzięki niej najpewniej można odnieść zwycięstwo. Przewagę można podzielić na ogólną – bezwzględną (więcej ludzi, lepsza broń itp.) i względną. Z tym, że pamiętać należy, iż

przewaga niekoniecznie musi odnosić się do przewagi fizycznej. Dzięki sztuce wojennej czy przewadze moralnej również można odnieść zwycięstwo. Wykorzystując odpowiednio posiadane oddziały, nie marnotrawiąc ich na drugorzędnych odcinkach jesteśmy w stanie na polu bitwy zgromadzić więcej jednostek niż przeciwnik, nawet przy jego przewadze ogólnej. Tak najprościej można określić zasadę ekonomii sił.

Zdobycie przewagi w wybranym punkcie wiąże się z jej ulotnością. Jest chwilowa i jako taka może być najczęściej uzyskana poprzez odpowiedni manewr, działania maskujące, dezinformację itp. czyli przez zaskoczenie. Oprócz tego zaskoczenie powoduje często utratę spójności i morale przez przeciwnika.

Przy omawianiu zasady zaskoczenia warto odnotować trzecie podane prawo – prawo różnicy skal. Otóż zaskoczenie udaje się i przynosi najlepsze efekty najczęściej przy niewielkich jednostkach. Przewaga liczebna nie ma tu aż tak wielkiego znaczenia z racji organizacji – 1 batalion 300-osobowy walczący z 1 batalionem 700-osobowym ma duże szanse przy zaskoczeniu. Ale 1 dywizja przeciw 1 dywizji nie osiągnie już takich rezultatów, gdyż obrońca dysponując złożoną strukturą nie ulegnie w całości zaskoczeniu i ma większą szansę przynajmniej na wycofanie się w porządku. Bowiem „czas i przestrzeń ujawnią prędzej czy później wszelkie operacyjne insynuacje".

Ostatnią zasadą jest samodzielność działania. Wracając do przykładu z bitwy pod Tannenbergiem w Prusach Wschodnich, dowócom rosyjskich armii pozostawiono zbyt małą samodzielności działania. Przyspieszano ich kolejnymi rozkazami, krępowno odgórnymi ustaleniami i widzimisiem paniczyków ze sztabu Frontu. Jednocześnie teren i aktywność przeciwnika nie pozostawiały miejsca dowódcom armii na swobodę operacyjną. Największym grzechem każdego wodza jest pozwolić narzucić sobie tempo i sposób walki. Jeżeli nasze działanie będzie odpowiedzią na działanie przeciwnika, to nie pomoże nam największa przewaga i nowoczesny sprzęt. Wie to każdy kto widział w akcji ćwiczących AIKIDO. Atakującemu olbrzymiemu facetowi nadaje się odpowiedni kierunek i niech sobie leci głową w ścianę lub kaloryfer. Jego wielkość i siła zgubią go same. Bo zawsze najważniejsze jest oleicum mondralicum, czyli głowa na karku.

Konno i piechotą

Marksizm i amerykański socjalizm przyzwyczaiły nas do jednoznacznej wizji historii wojskowości. Ta wizja to ciągły rozwój sprzętu i jego zastosowań. W tym wypadku człowiek najpierw używał przypadkowo spotkanego kamienia czy kija. Później połączył te dwie rzeczy, dzięki czemu posiadł włócznię. Następnie oszczepy, kopie, miecze, szable przerodziły się w muszkiety, karabiny, a te w rakiety itd. Znów powraca więc teza, iż ten kto ma lepszą, nowocześniejszą broń, ten zwycięży.

Niestety rzecz nie jest tak prosta. Aby uzyskać prawdziwy obraz sytuacji należy przecież uwzględnić jeszcze następujące elementy, wcale niebagatelne: poziom ekonomiczno–społeczny danego kraju (w tym również ustrój), wyszkolenie wojsk,



Ułan z 1812 r.
Gieroi 1812 goda – W. Liewczenko, © 1987 Mołodaja Gwardija



Jazda z XV w.
Jak valcili – Peter Klucina,
© 1983 Nase vojsko / Praha

a przede wszystkim panującą modę. Moda nie wynikała tylko z próżności, lecz głównie ze strachu. Strachu przed tym, że to co wymyślił przeciwnik i sprawdziło się w kilku bitwach, może być najskuteczniejszą pod słońcem metodą wygrywania wojen.

Najwięcej zamieszania wprowadzają w nasze dzisiejsze widzenie przeszłości dwa gatunki osobników: pasjonaci sprzętu, którzy kochają się w każdej przerdzewiałej sprzączce od majtek ułana i niedorobieni historycy lubiący szufladkować przeszłość w płatne referaty na konferencjach naukowych. Swego czasu jeden z jajogłowych z Wojskowego Instytutu Historycznego, ówczesny docent R., twierdził, iż wyższość Suworowa nad Polakami przejawiała się w prenumerowaniu przezeń prasy zachodniej. Mój Boże!

Najdobitniejszym przykładem pomieszania jest historia piechoty i kawalerii oraz broni białej i palnej. Miłośnicy porządku i szufladek poczynili tu niemałe spustoszenia. Samo określanie „rozwój piechoty czy kawalerii" często używane, zakłada, iż im dalej w przyszłość tym lepiej. A przecie nie można porównywać okresów, w których występuje odmienna technika czy zwyczaje, a przede wszystkim możliwości gospodarcze.

Ale zacznijmy od począdku. Najlepiej od Rzymu. Jak wszyscy wiemy, Rzym stał piechotą, jazdę miał słabą. Lecz czy to powód by twierdzić, że był to okres triumfu piechoty? Wszak czyniono liczne próby zaradzenia tej sytuacji. Powoływano rzesze cudzoziemców, na koniec zaciągano Numidyjczyków czy Iberów. Przy tym nie zapominajmy, że takie Kanny nie jest to do końca sukces jedynie piechoty iberyjsko–afrykańskiej. Kropkę nad i postawiła jednak jazda kartagińska.

Jeszcze dobitniej widać ten konflikt w XV – XVI w. Wszyscy pamiętamy ze szkoły o czasach upadku jazdy rycerskiej. Dziwne – rycerze nigdy nie byli tak zakuci w zbroje jak wtedy. Nigdy nie byli oni tak dobrze wyszkoleni. Piechota pełniła wtedy rolę pomocniczą, choć

Atak kawalerii na piechotę pod Borodino (26 sierpnia 1812 r.). Gieroi 1812 goda – W. Liewczenko , © 1987 Molodaja Gwardija



rzeczywiście zaczynała coś znaczyć i może ten szok spowodował wrażenie upadku kawalerii. Poza tym dla socjalistycznej wizji świata bardziej postępowa i właściwa była piechota mieszczan flandryjskich niż jazda arystokratów francuskich.

Wspólnym motywem obu tych epok było to, iż konnica z trudnością radziła sobie samodzielnie ze zwartymi, najeżonymi włóczniami i pikami oddziałami piechty. Równorzędną walkę mogły nawiązać czołowo tylko podobne jednostki. Lecz każda formacja posiada jakieś boki i tyły, a to już wymarzony punkt do uderzenia dla naszych kawalerzystów. By obronić się przed tym zagrożeniem, można było rozciągać linię piechoty albo ustawić na skrzydłach własną kawalerię.

Czy przez to, że do rozbicia piechoty kawaleria musiała pokonać jazdę wroga można twierdzić, że nadchodził jej kres? Wszak piechota służyła najczęściej do wiązania piechoty przeciwnika, a w wielu bitwach decydowała jednak jazda. I to ma być epoka piechoty. Kilku przykładów zmiażdżenia jazdy rycerskiej w XVI w. nie można traktować jako obowiązującego wzorca. Po pierwsze klęski armii rycerskich brały się najczęściej z braku większej dyscypliny, a po drugie z lekceważenia przeciwnika. Nie wynikały natomiast ze spadku wartości kawalerii jako takiej. Powolny zanik i upadek kawalerii aż do czasów współczesnych nie jest tak oczywisty, gdyż wystarczy wspomnieć wielki wkład jazdy w dzieje wojskowości Polski czy epoki napoleońskiej.

Zanik jazdy był wynikiem nie tyle rozwoju broni palnej, ile przede wszystkim braku koncepcji jej użycia, rozwoju przemysłu i upadku kultury jeździeckiej w krajach Zachodu (kawalerzyści francuscy w 1914 r. odparzali koniom grzbiety na skutek świetnego obchodzenia się z nimi).



Wszędzie tam, gdzie dowódcy mieli coś do powiedzenia w dziedzinie taktyki kawalerii, wszędzie tam gdzie był pomysł ich użycia, oba rodzaje broni były wykorzystane optymalnie. Kawaleria jako bardziej wrażliwa na ogień winna była albo wiązać kawalerię przeciwnika, albo czakać na zmiękczenie wrogiej piechoty przez własną lub przez artylerię. Zdecydowane natarcia kończyły się wtedy pełnym sukcesem. Jeszcze w bitwie pod Rezonville (wojna francusko–pruska 1870 r.) kawaleria pruska uzyskała wielkie powodzenie szarżując na zmęczone i zaskoczone jednostki francuskiej piechoty. Paranoja w modzie i paraliżujący strach przed ogniem powodowały, że kawaleria zaczęła tracić na znaczeniu. Nikt przecież nie chce aby rzucać dzielnych jeźdźców na ckm-y, ale jednak nie można zaprzeczyć, że mogli być używani jako przewożona konno piechota lub jako zagony wchodzące w luki we froncie i rozwijająca osiągnięte przez piechotę powodzenie. Już w wojnie rosyjsko–tureckiej pod koniec XIX wieku, a przede wszystkim w I wojnie światowej zabrakło pomysłów, co robić z tym rodzajem broni.

Wojowie husyccy.
Jak valcili – Peter Klucina,
© 1983 Nase vojsko / Praha

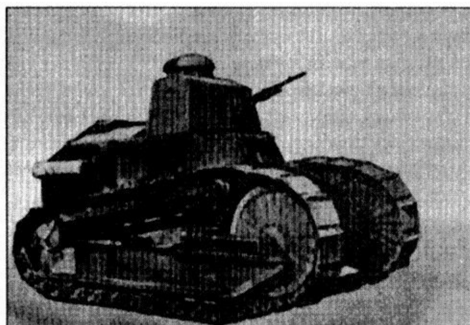


Jaki jest morał z całego tego bełkotu? Nie można drodzy państwo rozdzielać różnych rodzajów broni i rozpatrywać ich oddzielnie. Powstaną wtedy sztuczne podziały na okresy przewagi lub panowania jednej z broni. A to za daleko idące wnioski. Zwycięstwo ma swe korzenie w jak najlepszym wykorzystaniu walorów każdej z broni dla osiągnięcia powodzenia.

Niestrudzone watahy

Któż z nas nie pamięta jugosłowiańskich filmów o partyzantach, w których z obu stron lasu lub góry zbliżają się dwa wrogie oddziały. Następuje zwarcie i strzelanina z odległości 10 metrów. Po kilku minutach jeden oddział przestaje istnieć, z drugiego natomiast zostaje pięciu żołnierzy lub partyzantów.

W świadomości większości pozostaje obraz hekatomb, jakie dokonują się na polu bitwy. Narastające nieporozumienia na tym tle powodują całkowity chaos i wyrażanie radykalnych poglądów. Prawda leży oczywiście pośrodku. Faktem jest, że np. w czasie pierwszej wojny światowej całe tyraliery ginęły od ognia artylerii i ckm-ów. Ale prawdą jest też, że straty ogólne korpusów i dywizji nie były aż tak wysokie. Bowiem straty liczebne pochłaniające ponad 50% stanu osobowego związku taktycznego zdarzają się jedynie w sytuacjach wymuszonych poprzez błąd dowódcy, warunki szczególne (huragan, epidemia, głód itp.) lub zaniechanie (nieznajomość zasad sztuki wojennej).



Francuski czołg lekki Renault M1917 FT (1916 r.).
Mała Encyklopedia Wojskowa, © 1967 Wydawnictwo MON

Bardzo ciekawa jest obserwacja zjawiska związanego z morale i wyszkoleniem żołnierzy. Wydawałoby się, że lepsze wyszkolenie i dyscyplina obniżają straty, a gorsze wyszkolenie zwiększa je. Można jednak zaryzykować tezę, że gorsze wyszkolenie powoduje mniejsze straty zadawane przeciwnikowi, natomiast w zależności od ducha jednostki straty własne są mniejsze lub większe (słabszy duch lub silniejszy). Przykładem tego może być bój 6 Armii francuskiej w 1914 r. z niemieckim IV Korpusem Rezerwowym. Siły francuskie biorące udział w natarciu były złożone z pułków dywizji rezerwowych (słabe wyszkolenie, niezbyt wysokie morale) i brygady marokańskiej (parametry znakomite). Efektem ataków było utrzymanie pozycji przez Niemców przy niskich stratach pułków rezerwowych i bardzo wysokich stratach Marokańczyków. Mówiąc wprost, Marokańczycy doszli dalej i atakowali dłużej – stąd wysokie straty (bodajże 12–15%).

Coś wręcz przeciwnego można zaobserwować pod Gettysburgiem, gdzie słabo wyszkolone oddziały (no niech im będzie, że to były oddziały, chociaż pruski generał v. Moltke stwierdził, że nie ma co analizować tej wojny, ponieważ były to starcia uzbrojonych band) ale o dużym morale, potrafiły dziesiątkować się ogniem z małej odległości.

Zasadą podstawową jest bowiem to, że przeciętny człowiek zazwyczaj nie jest w stanie ustać na polu walki. Z pomocą dowódcom przychodzi wówczas to, co już opisywałem – regulamin i unifikacja. Nie od parady jest również propaganda i tym podobne gadżety (marsze, orkiestry, religia, umiłowanie ojczyzny).

Prześledźmy chwilkę typowy atak piechoty. Wychodzimy z okopu (dość niechętnie, ale oficer idzie za nami z pistoletem). Od morale naszych kolegów zależy, jak daleko dojdziemy w kierunku wroga. Od strat może uchronić nas lepsze wyszkolenie, lecz duch wydaje się być ważniejszy gdy mierzymy postęp ataku metrami terenu. Dochodzimy wraz z tyralierą do linii wroga i tu ukazuje się w pełni waga morale i wyszkolenia. Wysokie morale doprowadziło nas aż tutaj, dzięki niemu nie ulękliśmy się wykrzywionych twarzy przeciwnika. Ale żeby go wygnać z jego pozycji trzeba mieć równie dobrze wyszkolonych żołnierzy (albo większą siłę).

Krążąc wokół sedna sprawy wydaje się, że otrzymujemy wynik podobny do tego z poprzedniego rozdziału – każdy element jest ważny – w pierwszej fazie walki znaczenie posiada duch oddziałów (czy atakujący nie zalegnie lub obrońca się nie wycofa), a w drugiej górę zdaje się brać wyszkolenie. Trzeba przy tym pamiętać, że żadna z tych składowych nie zanika choć na chwilę. Mówimy tu jedynie o pewnej jakości w danym momencie.

Skoro w pierwszym etapie boju przeważa morale, to jakie miejsce zajmują tu straty? Jest to ważkie pytanie, bowiem odpowiedź na nie wyjaśni nam paradoks wysokości strat i błędy popełniane przez zwykłych ludzi. Otóż przy podchodzeniu do przeciwnika straty wydają się rozkładać w czasie. Natężenie padania ciał i huku palby wroga (pepesza nie była celna, ale miała jedną zaletę – robiła piekielnie dużo hałasu i wpływała na morale nieprzyjaciela) warunkują obniżanie się odporności psychicznej żołnierzy. Zgoda, wyszkolenie może też tu pomóc, jednak duch jest najważniejszy.

Im dłużej trwa marsz, im większe morale pozwala na dalsze trwanie pod ogniem, tym większe są straty. Lecz o dziwo, to długotrwałe tracenie ludzi nie obniża tak sprawności i ducha jednostki, jak ogromne jednorazowe wyrwy w szeregu powodowane przez artylerię czy ckm–y. Śmiercionośne bronie nie zawsze muszą wyniszczyć obrońcę lub atakującego, ich wartością jest nagłość i wielkość jednorazowej straty oraz jej wpływ na morale. Paradoksalnie oddział, który stracił w 1 minucie 50 ludzi może się załamać, mimo że przy stracie 150 ludzi w ciągu 10–15 minut ten sam oddział mógłby z powodzeniem osiągnąć wskazane cele.

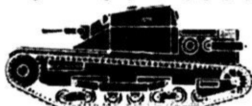
Sytuacja nieco się zmienia gdy dochodzi do bezpośredniego starcia. Tu już wyszkolenie, choć oczywiście wsparte duchem, daje o sobie bardziej znać. Umiejętność robienia bagnetem czy kolbą jest najcenniejszym skarbem w takim momencie (oczywiście w szkicu tym pomijam świadomie znaczenie małej taktyki, jakość sprzętu – zakładając pewien standard i zdając sobie z tego sprawę). O dziwo morale również daje znać o sobie w tej fazie walki, ale w krótkim błysku – bowiem sam moment przełomu jest krótki i jakby przygotowany starciem. Można nawet stwierdzić, że to co się dzieje w przełomowej chwili walki bezpośredniej zostało de facto przygotowane w sferze morale wcześniej, na etapie przygotowawczym i podchodzenia do siebie przeciwników.

Wraca tu również sprawa rozłożenia w czasie oddziaływania strat na morale. Świetnym przykładem jest spór Pejotla z historykami angielskimi, którzy wywyższają ogień karabinowy nad bagnety. Okazuje się, że rzeczywiście – straty od ognia są większe, lecz szybki atak na bagnety (znów kumulacja strat, może i mniejszych, ale w krótkim odcinku czasu) jest często decydujący i niszczący wolę oporu. Jakiż stąd wypływa wniosek? Straty zadawane przeciwnikowi nie są wartością samą w sobie. Mają znaczenie, o ile wpływają na morale oddziałów wroga, morale wspomagane przez wyszkolenie. Wysokość strat zależna jest od wyszkolenia w zadawaniu ciosów, ale także i od postawy obu stron.

Wracając zaś do paradoksu z początku odcinka czyli pytania: czy straty w rzeczywistości są duże czy małe (pytanie ważkie – wiele gier strategicznych na nim poległo) odpowiedzieć należy przykładem. Jeżeli 12-tysięczna dywizja (z lat 40-tych) poniosła straty 15% to znaczy, że ubyło z szeregów 1800 ludzi. No to śmiech na sali. Śmiało można nacierać dalej. Lecz tu się mylisz, drogi kolego. Jeżeli kompania posiada 4 plutony bojowe po 30 ludzi (dywizja już nie pierwszej świeżości), a pułk posiada 36 plutonów, to w dywizji będzie ich 108 czyli około 3500 czystych bagnetów (przynajmniej w II wojnie światowej). Jeżeli przyjmiemy, że około 1500 straconych żołnierzy przypada na plutony bojowe to okaże się, że poniosły one straty rzędu 42%. Czyli niektóre z nich zniknęły zupełnie!

Co jest za tym wzgórzem?

Bezwzględne reguły gier, precyzyjnie wyliczone siły obu stron, sztukowanie każdego punktu siły jednostki stłamsiły w nas poczucie rzeczywistości i zdrowy rozsądek. Czasami wydaje mi się, że tak naprawdę zamiast strategii dostajemy do ręki kolejne odmiany szacho-warcabów połączonych z Go. Pal sześć dowodzenie, morale i inne rzeczy. Ale w dobie komputerów symulacje pozwalające określić dokładnie stan przeciwnika lub pozorujące bezradnie rozpoznanie bywają zupełnie fantazyjne czy wręcz żałosne. Na takich grach nie wyrośnie nawet Schwarzenberg. Z drugiej strony gdyby uwzględnić realia pola walki, gracze musieliby przejść krótkie kursy dowodzenia – a przecież przeciętni Amerykanie uczący się to zaiste dziwny obraz.



Włoski czołg CV 33 (1933 r.).
Mała Encyklopedia Wojskowa. © 1967 Wydawnictwo MON

Doba drobiazgowych obliczeń, potężnych maszyn liczących, biurokracji sprawia wrażenie, że wszystko jest policzalne i wiadome. Nic bardziej fałszywego. Wojna w Czeczenii, czy inne konflikty lokalne dowodzą, że dostępne informacje są często nieprawdziwe lub niedostępne. Nawet satelity nie poprawiają sytuacji. Na marginesie, wydaje się, że różnice w technice między najbardziej rozwiniętymi armiami a życiem naturalnym powodują klęskę techniki przy determinacji i pomysłowości obrońców (w 1936 r. w Abisynii załogi czołgów włoskich były wybijane z łuków – ale co to były za czołgi!).

Jeżeli dziś nie zawsze dana strona posiada pewne wiadomości, to cóż mówić o dawnych wiekach. Jak rzeczywiście wyglądały operacje i starcia? Szpiedzy i wywiadowcy zależnie od swej inteligencji znosili przecież wiadomości w rodzaju: Panie, Kali widzieć duża, duża obca wojska. Tak szczegółowe informacje pozwalały na pełne wyrobienie sobie zdania o przeciwniku i zaplanowanie nowych działań.

Ktoś kto nie rozumie o czym tu mowa niech, pójdzie na stadion i spróbuje precyzyjnie określić ilu jest kibiców. Tylko wielkie doświadczenie, wiedza ogólna pozwalały wytrawnemu dowódcy ocenić siły przeciwnika. W pierwszej swej bitwie Fryderyk Wielki ujrzał na własne oczy rozbity batalion, coś z 500 chłopa walących na przełaj, pokrwawionych i w poszarpanych mundurach. Na widok takiej ciżby młody król dał dyla, ponieważ myślał że to już koniec. Bitwę wygrał za niego któryś z feldmarszałków.

Rozpoznanie nie ogranicza się tylko do naocznego świadectwa ograniczonego czasem i miejscem. Można przecież wyróżnić rozpoznanie strategiczne odnoszące się do możliwości ogólnych państwa, jego sojuszy i ekonomii. Można wyróżnić rozpoznanie operacyjne, a więc takie, które odnosi się do tego, ile w danej kampanii, na danym froncie bierze udział jednostek wojskowych, jakich i jak rozlokowanych. Na koniec wreszcie warto wspomnieć o rozpoznaniu taktycznym, już na polu bitwy.

Patrząc często na symulacje wielkich bitew historii dziwimy się, jak któraś ze stron mogła w ogóle wziąć udział w walce. W wielu wypadkach wojna była rozstrzygnięta na długo wcześniej niż skrzyżowano miecze. Ba, ale wiemy to dziś, mając przed nosem dzieło kilku pokoleń badaczy pieczołowicie odtwarzających historię. A i tak zdarza się kilka wersji zdarzeń. Dodatkowo oprócz niespodzianek jakie mógł sprawić przeciwnik, również własne wojska stanowiły często zagadkę.

Gdyby władze Jugosławii wiedziały w 1941 r. o zdradzie wrednych germanofilskich Chorwatów rozchrzaniających całe dywizje inaczej być może planowałyby przebieg działań i w swej słowiańskiej duszy mam nadzieję, że nieco upuściłyby krwi tym odszczepieńcom. Dowódca może mieć przed egzaminem w postaci walki tylko ogólne pojęcie o swoich oddziałach. Wiadomo mniej więcej czego się spodziewać po gwardzistach, a czego po milicji. Ale dodatkowo, jak odtworzyć sytuację braku rozeznania wśród wojsk sprzymierzonych. W epoce napoleońskiej mie-

liśmy niezłe oddziały, a mimo to wielu nam nie ufało. Z musu rzuciwszy naszych dziadów do boju przekonywano się, że są coś warci.

Widzimy więc, że każdy z trzech poziomów niewiedzy (i konieczny do rozpoznania) sięgał nie tylko strony przeciwnej, ale i własnej. W związku z tym morzem niewiedzy rodzi się pytanie, skąd znajdywano szaleńców chcących prowadzić wojnę całkiem po omacku? Oczywiście jest to specjalnie przesadzone pytanie. Oprócz tego, że nie trudno jest znaleźć wystarczającą ilość dewiantów chcących oblec swe ciało w kapiący od złota mundur (a w czasie pokoju kosić niezły szmal), dano im jeszcze narzędzia pozwalające uchylić rąbka tajemnicy.

Na poziomie strategicznym wymyślono wiec już w starożytności szpieguńków i agentów, przedstawicieli handlowych i doradców. Cała ta sfora podpatrywała i analizowała obraz sąsiada i jego możliwości. Genialnym tworzywem dla ich pracy były wszelkie konflikty toczone przez państwo - ofiarę. Na poziomie operacyjnym tworzono specjalne oddziały rozpoznawcze oraz rozsyłano szpiegów. Także na tym etapie pomagały wiedza i doświadczenie. Wiadomo było, że przy danym poziomie gospodarczym i przy danej ilości ludzi dany kraj może wystawić maksymalnie tylu a tylu żołnierzy.

Na koniec pozostaje jeszcze sytuacja rozeznania się w sytuacji na polu bitwy. Dowódcy najchętniej posługiwali się sprawdzonymi żołnierzami, co do których mieli pewność, co zrobią. Generalnie bowiem nie chodzi tylko o to by wiedzieć, że dany oddział jest dobry czy zły, ale o to, by mieć pewność co zrobi w danej sytuacji. Na polu walki najjaskrawiej wychodziła potrzeba posiadania doświadczenia przez dowódców. Rozpoznanie sytuacji odbywa się po dziś dzień na czuja. Tylko lata służby mogą to przynieść. Pejotl w jednej ze swych inkarnacji był generałem napoleońskim, który spokojnie, stojąc obok kolumny piechoty obserwował wzgórze, za którym zniknęła inna atakująca kolumna. W pewnej chwili zza grzbietu wysypali się rozbici piechurzy. Spokojnym tonem Pejotl nakazał utworzenie czworoboku. Na pytanie oficera piechoty: „Dlaczego?” – odpowiedział bez emocji: „Ależ to proste, Watsonie. Uciekający zasłaniają głowy. Za nimi idzie kawaleria.” W rzeczy samej po chwili ukazali się achtyrscy huzarzy.

Rozpoznanie przeciwnika jest jednym z pierwszych zadań dowódcy. Cały proces decyzyjny jest bowiem uzależniony od uzyskania podstawowych danych. Warunkuje to możliwość uzyskania sukcesu, chociaż przestrzec należy przed zbytnią wiarą w liczby i matematykę. Sprawdza się w wojnie okopowej, gdy wszyscy wiedzą co przed nimi stoi. Ale w wojnie manewrowej już nie za bardzo. Sytuację komplikuje również umiejętność tworzenia uniwersalnych struktur, które dają możliwość stosowania przeróżnych kombinacji w jednostkach. Walcząc z wzmocnioną samodzielną brygadą nie jesteśmy do końca pewni, co nas czeka. Walcząc ze zbiurokratyzowaną dywizją działającą schematycznie wiemy wszystko.

Na koniec należy jeszcze oddemonizować magię liczb. Gdy działamy niekonwencjonalnie, w sprzyjających warunkach znaczna przewaga wroga nie musi prowadzić do naszej klęski. Zawsze można zastosować maskowanie, atrapy wprowadzające w błąd przeciwnika. Jedyną przeszkodą na drodze do zwycięstwa jest bowiem schematyczność i skostnienie myślenia. Pod Sedanem w 1940 r. Niemcy powinni dostać kolosalnego kopniaka. Całą wojnę 1870/71 r. też powinni przegrać z kretesem. A nic takiego nie miało miejsca. W pierwszej sytuacji bierność przeważających na tym odcinku Francuzów umożliwiła sukcesy Guderiana. W drugim lepsze wyszkolenie i uzbrojenie Francuzów, które skutecznie niwelowało przewagę liczebną Prusaków zostało zaprzepaszczone przez nieudacznych wodzów.

Kupą mości Panowie!

O problemie całości, zwartości oddziału pisałem w różnym kontekście już wcześniej. Pora na szersze wyjaśnienia dotyczące jednego z najważniejszych problemów pola walki – organizacji i rozprężenia.

Spoistość jednostki można rozumieć na kilka sposobów. Nam przyjdzie się zająć dwoma aspektami – morale i szykiem, a dla większych grup oddziałów – ugrupowaniem.

Dlaczego w wielu grach oddziały wykańczają się nawzajem do ostatniego punktu? Dlaczego biedni gracze muszą otaczać wroga i atakować z jak największej liczby heksów? Ponieważ oprócz nie zauważania manewru, nie uwzględnia się morale i spoistości jednostki. Autorzy gier, często matematycy, wyobrażają sobie, iż obie strony są reprezentowane przez szereg żołnierzy, którzy strzelają do siebie. Sprawą rachunku prawdopodobieństwa jest, kto komu ilu ludzi zabije. Boże, czy to

Typowy obraz z linii frontu podczas wojen napoleońskich.
Illustrierte historische hefte 42 – Die Schlacht bei Jena und Auerstedt 1806. © 1986 VEB Deutscher Verlag der Wissenschaften



rzeczywiście jest tak nudne? Kapitalną sprawą na polu walki jest przecież całość jednostki wyrażana jej spoistością organizacyjną, zmęczeniem, stanem morale. Te czynniki wydają się być decydujące do określenia sytuacji na polu bitwy. Bez tych wskaźników niezrozumiałe jest odpoczynek posiadanie odwodów, rezerw, itp. Trzeba sobie wyraźnie powiedzieć, że oddział w ogniu walki (i nie tylko) bardzo często ulegał zmieszaniu. Przejście strumienia, lasku, stanie pod ostrzałem może spowodować zamieszanie w szeregach, załamanie linii czy kolumny, przemieszanie plutonów, nieposłuszeństwo wobec rozkazów. To ważniejsze zjawiska niż strata kilkudziesięciu ludzi.

Każdy most, załamanie terenu, przeszkoda, są groźne dla spoistości jednostki. Wielki i gęsty las nie raz okazał się zabójczy dla słabych moralnie oddziałów. Po każdym takim wypadku celowe było zatrzymanie oddziału po to, by uporządkować szyki i dać ludziom odpocząć. Kto nie wlicza w swoje kalkulacje takich sytuacji, zawsze pozostanie mistrzem w grach komputerowych zwanych strategicznymi, ale na prawdziwym polu walki dostanie łupnia, że aż miło.

Zmieszanie szyku i osłabienie oddziału są bardzo groźne, bowiem zdarzenie, które w normalnych warunkach nie ma znaczenia, w tej sytuacji nabiera olbrzymich rozmiarów. Oddział osłabiony i zmieszany po przejściu lada lasku czy żywopłotu, ostrzelany może poddać się panice i rozpaść na grupy wiejących facetów, nieprzytomnych ze strachu. Z taką bandą nic się już nie da zrobić.

Przykładem wpływu morale i spoistości ugrupowania na walkę niech będzie obrona 2 i 9 Armii francuskich naprzeciw Ardenów. Nacierające wojska niemieckie przeprowadziły szereg bombardowań, które skutecznie złamały morale dywizji broniących Mozy. Zdobycie przyczółków, naloty Stukasów, rajdy czołgów zmusiły zmęczonych i osłabionych obrońców do wycofania. Odwrót rozprzężonych jednostek zmienił się w klęskę. Zauważmy tu, że same straty liczebne nie były znaczne. Czyżby rzeczywiście całość i morale oddziału były decydujące. Dlaczego?

Do sprawnego wydawania rozkazów i ich szybkiego wykonywania niezbędne jest, by wiadomości przepływały szybko i były natychmiast, z całym profesjonalizmem wykonywane. Jak ma się to odbywać, gdy żołnierze lecą z nóg, w brzuchach mają pusto, nie wiadomo co się dzieje z pododdziałami, a zwykli żołnierze po minucie reagują na ryk i razy sierżantów?

Gdy stało się jasne dla wielu dowódców to, co przed chwilą sobie powiedzieliśmy – bitwy i kampanie nabrały rumieńców. Bodajże faraon Totmes III atakując koalicję pod przewodem miasta Meggido uderzył na głównego koalicjanta wiedząc, że reszta straci ochotę na walkę. Na polach bitew pojawiły się przeszkody często sztucznie tworzone, pewne punkty terenowe nabrały wielkiego znaczenia. Mając nawet mniejsze siły można już było pokonać wroga jeżeli zmieszał się on i zmęczył przed frontem naszej jednostki. Po prostu jego siła uległa zmniejszeniu. Liczba bezwzględna wyrażająca liczebność czy ilość uzbrojenia nie jest żadnym wyznacznikiem. Liczba ta nie zmienia się, ale siła oddziału tak. Natomiast w grach wartość jednostki najczęściej jest wyrażana liczbą ludzi w szeregu, co najwyżej modyfikowana ewentualnymi umocnieniami, okopami itp.

Grając musimy zatem zawsze pamiętać o zwartości oddziału. Pod tym określeniem rozumieć należy to wszystko, co do tej pory poruszyliśmy: morale, zmęczenie, rozprzężenie, uszykowanie lub jego brak. Dzięki tej kategorii jasne staje się nie tylko posiadanie rezerw, ale i rola oficerów i podoficerów. To nie tylko gadziny obżerające się kosztem pustych porcji (środki przydzielane na nieistniejących żołnierzy) czy wyżywający się na biednych chłopskich synach siłą zaciągniętych do szeregu. Okazuje się, że kadra ma decydujący wpływ na sposób i energię działania oddziału, szybkość jego odrabiania się (gwara graczy planszowych – chodzi o przywrócenie porządku). W sytuacji zaskoczenia nie ma specjalnego znaczenia, jak mocno żołnierze są przerażeni, a jedynie czy dowódca schował się w taborach, czy z szablą w dłoni zagania swe dzieci (jak pięknie określali rosyjscy oficerowie swych żołnierzy) do szeregu, wydając przy tym w miarę rozsądne rozkazy. Siłą armii niemieckiej byli nie tyle żołnierze (nic im nie umniejszając), ile właśnie kadra oficerska i podoficerska. Są liczne przykłady wspaniałych zachowań, gdy kompania niemieckiej piechoty wpadała w zasadzkę czerwonoarmiejców i dzięki wspaniałej postawie dowódcy natychmiast odzyskiwała swobodę działania odpierając bez problemu czerwonych, a często kontratakując.

Wydaje się, że to co napisano powyżej jest oczywiste. Jednak walka z szeregami zakochanych w sprzęcie technokratów jest ciężkim zadaniem. Nigdy nie zrozumieją, że ma znaczenie, czy w oddziale służą staruszkowie, czy młodzi, sprawni i wszechstronnie wyszkoleni żołnierze.

Mózg Dr. Brain'a



Napoleon I (1804–1814/15), cesarz Francji.
Illustrierte historische hefte – Die Schlacht bei Jena und Auerstedt 1806, © 1986 VEB Deutscher Verlag der Wissenschaften

Oto znowu powracamy do tematu, który pojawiał się w różnych formach wielokrotnie, ale teraz trzeba go jasno naświetlić. Chodzi mianowicie o rolę dowódcy na polu walki. Oczywiście musimy pominąć w tym miejscu marksistowskie rozważania o niewielkim wpływie jednostki na historię. Na marginesie, znakomity czerwony, film „Czapajew" był niczym innym, jak ilustracją ważności dla sztuki wojennej tej jedynej postaci jaką jest dowódca.

Rola dowódcy obejmuje wiele aspektów, ale dla naszych celów rozwiniemy dwa z nich – dowódca jako centrum decyzyjne i dowódca jako centrum moralne.

Dowódca na polu walki jest zmuszony dla osiągnięcia jakiegokolwiek wyniku wydawać rozkazy – bowiem powszechną zasadą jest, że wojsko bez rozkazu nie tylko, że nic nie zrobi, ale i nie ma prawa zrobić. Wyobraźmy sobie szereg inicjatyw oddolnych poszczególnych pododdziałów – po chwili nikt by już nie wiedział co robią inni, gdzie się znajdują i co zamierzają. Padłaby wszelka koordynacja, współdziałanie i planowanie. To gorsze niż marazm w szeregach i nic nie robienie. I być może rozkazy dowódcy bywają głupie, a oddolne inicjatywy genialne, ale ordnung muss sein. Przekonali się o tym Niemcy w 1914 r. w Prusach Wschodnich. Dowódca I Korpusu Armijnego (nota bene gen. von Francois) podjął szereg samodzielnych decyzji, niezgodnych z przyjętym planem, co w konsekwencji doprowadziło do niebezpiecznej sytuacji wciągnięcia całej 8 Armii niemieckiej w bitwę z 1 Armią rosyjską w chwili, gdy na skrzydło i tyły niemieckie przesuwała się już 2 Armia rosyjska. I nie ma tu znaczenia fakt, że Niemcy wygrali pierwszą bitwę, skoro mogli stracić całą kampanię. W grach takie rzeczy uchodzą bezkarnie, ponieważ nie występuje w nich czynnik zmęczenia oraz połączenie czasu z przestrzenią.

Jak więc widzimy posłuszeństwo w stosunku do dowódcy jest rzeczą podstawową. I nie chodzi tu bynajmniej o ekstremalne sytuacje, gdy atak jest od początku skazany na klęskę, ale musi być przeprowadzony. Chodzi o to, że to dowódca wydaje polecenia, które wynikają z jakiegoś planu i umożliwiają jego realizację. Inicjatywa podwładnych winna przejawiać się w twórczym rozwinięciu poleceń przełożonego. Okazuje się zatem, że równie ważne jest nie czynić nic bez rozkazu, jak i dokładnie oraz twórczo wypełniać wydany rozkaz.

Rola dowódcy obliguje do rozsądku i profesjonalizmu w wypełnianiu rozkazów nie tylko żołnierzy, ale i samego wydającego rozkaz – czyli dowódcę. Jego roli nie można przecenić, dlatego też musi on być zawsze gotowy do analizy sytuacji i wydania odpowiednich poleceń. Anegdotyczne jest zachowanie dowódców starających się dowodzić przy minimalnych własnych moż-

liwościach intelektualnych. Zazwyczaj występują tu trzy postawy – głupota, niekompetencja i tchórzostwo.

Przykładem tej pierwszej może być zachowanie gen. Gorbatowskiego, dowódcy XV Korpusu rosyjskiego, w 1914 r. pod Zamościem. Otóż nasz bohater okrążany powoli przez Austriaków wydawał różne rozkazy, w tym słynny rozkaz otwarcia ognia przez parki artyleryjskie. Całe szczęście, że oficerowie w sztabie zdołali mu wytłumaczyć, iż parki artyleryjskie nie posiadając armat mogą wspierać braci na froncie co najwyżej modlitwą. Warto dodać, że nasz cretino stosując wypróbowany przez siebie wariant oblężonej twierdzy (doświadczenia z Port Artur), zdołał się obronić i jeszcze... dostał medal.



A.W. Suworow.
A.W. Suworow – Czeławiek, Sobytia, Wremia,

Przykładem drugiego typu postawy może być gen. Artamonow, dowódca I Korpusu rosyjskiego z 1914 r. Gość ten podczas bitwy pod Tannenbergiem raczył udać się do oddziału saperów mających wysadzić jakiś most. W chwili gdy rozbijane bataliony rosyjskie potrzebowały wsparcia i zdecydowanego dowodzenia, nasz palant bawił się w ojca swej riebiaty nie mając łączności ze sztabem i nie mając pojęcia o rzeczywistym rozwoju sytuacji.

Przykład trzeciej postawy przytacza w swych opracowaniach rosyjski generał Pontus Simanskij. Gdy doszło do walki z Niemcami, w dowodzonej przez niego dywizji piechoty rezerwowej zniknęli dowódcy brygad. Jednego odnaleziono w taborach, bo właśnie był zachorował na widok nieprzyjaciela, drugi zaś w jakiś czas potem objawił się na salonach w głębi Rosji.

Z tych rozważań można wyciągnąć wniosek, że autentyczny dowódca sprawdza się dopiero na polu walki. Samo wykształcenie, znakomite urodzenie, wygląd bohaterski mogą w rzeczywistych warunkach po prostu nie wystarczyć. Z drugiej strony prawdziwa walka objawia też samorodki dowódcze. Oto na przykład, w pewnej potyczce na froncie wschodnim w 1914 r. piechota rosyjska odstąpiła na z góry upatrzone pozycje. Bateria artylerii pozostała nie tylko odsłonięta, ale i bez dowódcy, który w wiadomych tylko sobie sprawach z nagła wyjechał. I oto jakiś chorąży rezerwy zebrał baterię do kupy i odparł wrażą piechotę.

Miejsce współczesnego dowódcy jest przede wszystkim w sztabie. Jego mózg w ciszy i spokoju analizować powinien mapę, informacje o przeciwniku oraz siły własne. Te dane służą mu za podstawę do wydawania decyzji i zwycięskiego zakończenia starcia, kampanii etc. Ale nie tylko wysiłku intelektualnego wymaga od niego sytuacja i żołnierze. Taki np. gen. Guderian osobiście doglądał postępów swoich podwładnych zachęcając ich do wzmożonego wysiłku. Sama obecność dowódcy, o ile jest on znany i lubiany, wpływa mobilizującą na żołnierzy i ich możliwości działania. Dziś to zjawisko jest może mniej zauważalne, ale w dawnych czasach było o wiele bardziej wyraziste. Ba, epoka rycerska (jak nam sugerują w szkołach) była okresem, gdy dobry dowódca ustawiał wojsko, po czym sam stawał w pierwszym szeregu. Nam jednak nie chodzi o skrajności podyktowane często obyczajem, honorem czy innymi bzdurami niegodnymi morderców (jakimi są prawdziwi żołnierze). Dobrym przykładem dla nas jest Napoleon Bonaparte. Doprowadzał swoich żołnierzy do amoku, wiedział kiedy i co powiedzieć. Po prostu oddziaływał na wojsko moralnie przyczyniając się tym, oprócz celnego rozkazodawstwa, do zwycięstw.

Nie chcemy tu broń B. przecenić znaczenia morale jednostek czy dowódcy. Prawdą jednak jest, że oprócz genialnie obmyślonych planów ważny jest też stosunek podwładnych do przełożonych. Dla ulubionej osoby zrobi się po prostu więcej. A jej strata może wywołać marazm i chaos, a nawet klęskę.

Osobną sprawą jest charyzmatyczność postaci i jej nadnaturalne cechy. Przykładem może być Suworow, którego pomysły i rady wskazują na daleko posuniętą chorobę umysłową, a przecie wygrywał bez problemu z każdym przeciwnikiem, choć do dziś nie wiadomo jak.

Wielka szkoda, że tak ważna postać jak dowódca została sprowadzona w grach do co najwyżej poziomu bohatera, którego jedynymi atrybutami są poziom magii i siły miecza. Wstyd powiedzieć, ale w grach wojennych dowódcy odgrywają rolę minimalną, co przeczy prawdzie historycznej, bo gdyby we wrześniu 1914 r. dowódcą VI Korpusu rosyjskiego był ktokolwiek inny niż generał kolejnictwa, to być może historia potoczyła by się inaczej. Howgh!

Po co ten zgiełk?

Dlaczego przez tyle rozdziałów wkładałem do głowy czytelnika różne zbędne w życiu rzeczy? Odpowiedź jest prosta. Prosta jak droga każdego gracza. Aby w pełni korzystać z przyjemności jakie niosą ze sobą symulacje historyczno-wojenne, trzeba nie tylko wygrywać o godzinę szybciej niż kolega, ale również wczuć się w epokę i charakter działań. Sztuka wojenna, a raczej opanowanie jej kanonów i zasad niesie ze sobą pewien spokój zachowań gracza. Wie on mniej więcej co się może zdarzyć w dobrze opracowanej grze zanim pozna jej szczegółowe przepisy! Tak zazwyczaj dzięki pewnej wiedzy osiąga się zwycięstwo nawet mimo chwilowych niepowodzeń. Dlatego z czasem każdy gracz oprócz mechanicznych umiejętności nabywa też pewnej ogłady historyczno-naukowej, co pogłębia jego zainteresowanie grami i implikuje jego twórczy stosunek do nich. Uffff!!!

Ten pokrętny wywód prowadzi do tego, że na końcu swego rozwoju każdy gracz dochodzi do wielu pytań z dziedziny historii i sztuki wojennej, na które może sobie odpowiedzieć podchodząc krytycznie do oficjalnie głoszonych dyrdymałów i starając się samemu stworzyć przynajmniej namiastkę symulacji (vide ARDENY naszych kolegów z firmy SWORDS).

Zarówno potrzeba wiedzy niezbędnej do w pełni przeżywanej oraz profesjonalnie rozgrywanej gry, jak i chęć tworzenia samemu popychają nas do serii podstawowych pytań, na które w tym książkowym resumee cyklu „Moich Bojów" pozwolimy sobie nakreślić szczątki odpowiedzi.

Od góry, czyli strategia

Im więcej elementów jest uwzględnianych w rozgrywce, tym dla niej lepiej. Pierwszym istotnym poziomem jest poziom strategiczny. Najprościej można go podzielić na cztery podtematy: ekonomię, dowodzenie, siły zbrojne i społeczeństwo.

Oczywista jest waga zagadnień ekonomicznych. Wiążą się z nimi przychody państwa, sposób eksploatacji zasobów, gromadzenia i dystrybucji dóbr oraz produkcji. To wszystko wpływa wzajemnie na pozostałe czynniki. Nie sposób przecenić wpływu sposobu produkcji na armię, także stosunków społecznych na dowodzenie itp. Jest to co prawda temat drażliwy dla graczy, ale podstawowy. Bez pobieżnego przemyślenia zależności nigdy nie zrozumiemy braków w zaopatrzeniu, zmęczenia ludności czy idiotycznych decyzji polityków wpływających na pracę generałów. Jakże często gry nie udają się przez to, że nie uwzględniono tych wydawałoby się pobocznych czynników. A przecież pamiętać należy o wpływie utartych sposobów myślenia na wojnę tkwiących we wzorcach kulturowych danej społeczności. Zaiste pasjonujące to rozważania, gdy okazuje się, że przy przewadze na danym teatrze działań miejscowi politycy nie chcą zniszczenia regionu, a mała przepustowość linii kolejowych niweczy możliwość zgromadzenia odpowiedniej ilości zaopatrzenia i tym samym skutecznej obrony czy ataku.

Sprawy zaopatrzenia wpływają też nie tylko na możliwości prowadzenia działań przez dane zgrupowanie, ale wpływają często na sam sposób prowadzenia wojny – wystarczy popatrzeć co zrobiono ze szlachetną sztuką zabijania w XVII i XVIII w. Marsze, kontrmarsze, magazyny, manewry. Bitwa wszak mogła wszystko zniweczyć, a już na pewno pobrudzić mundury.

Gdy uwzględnimy już w procesie myślowym zaopatrzenie, warto zwrócić uwagę na dowodzenie. Pisałem już o tym nie raz. A jest to temat częstokroć pomijany. Przecież często w trakcie walki ważniejsze jest morale samego dowódcy niż jego oddziałów. Kto ocenia sytuację na polu walki, kto wydaje taki czy inny rozkaz, kto wpływa na wolę walki żołnierzy?! Dowódca!!! A gdzie go znajdziemy w wielu grach – co najwyżej jako jakiś element w łańcuszku przekazywania poleceń (prawidłowo, ale to przecież nie wszystko) lub jako nośnik (równy artylerii czy innym jednostkom wzmocnienia – support oddziałów walczących) dodatkowych punktów, które dodaje się w walce.

Prawidłowo skonstruowany dowódca w grze powinien mieć własne cechy takie jak: morale rozumiane jako odporność na stresy i zdarzenia negatywne na polu walki, zdolność dowodzenia (ocena sytuacji, trafność decyzji itp.), cechy osobowe (energia, posłuch dla rozkazów, szybkość działania), wpływ na walkę taktyczną. Z tego wszystkiego wynika, że praktycznie na poziomie strategicznym żeton dowódcy wpływa nawet na poruszanie się jednostek o ustalonej zdawałoby się prędkości ruchu. Oto gdy mamy piechotę o ruchliwości teoretycznej 15 km na dobę, to dowódca poprzez cechy osobnicze może będąc opieszałym czy leniwym spowolnić ten ruch, lub na odwrót. Mało tego, to czego nie zauważa się w grach, też wychodzi przy określaniu dowódcy. Chodzi mianowicie o szybkość domarszową (właśnie to wymyśliłem), to znaczy szybkość reakcji na zjawiska zachodzące w krótkim odcinku czasu, a mające znaczenie dla bitwy czy kampanii. Jeżeli dowódca podejmuje wymarsz z obozu po 5 godzinach od otrzymania sygnału, to zazwyczaj jest przecież po zupie!

Kolejnym elementem znacząco reprezentowanym w grach są siły zbrojne. Jest to element popularny, stąd nie ma się co rozpisywać. Jedynym interesującym nas zjawiskiem jest tu niepewność co do wartości do dnia egzaminu, czyli wojny. Powszechne jest, że można różnie mówić o danej armii, a gdy przyjdzie do walki to mit pryska lub się umacnia. Sprawdza się wówczas, lub nie, nowa taktyka, uzbrojenie. Jest tu też pewne niebezpieczeństwo, o którym pisałem przy okazji mitów. Jeżeli przed egzaminem utarło się przekonanie o wyższości danej armii z jakiegoś tam powodu i rzeczywiście wojna dla tej strony zakończyła się pomyślnie, to może zrodzić się niesłuszne przekonanie o celowości stosowania danego rozwiązania, mimo że sukces mógł wyniknąć z zupełnie innych źródeł.

Ostatnim klockiem w naszych rozważaniach strategicznych jest społeczeństwo. Przez wiele lat przekonywano nas o roli mas w życiu wojska. Mimo nachalnej propagandy to myśl lewicowa bardzo rozwinęła studia nad powiązaniem wojska ze społeczeństwem i choć na wschodzie nie wykorzystano tych prac w stopniu wystarczającym, to w USA uczyniono wiele.

Tak jak mundur wywodzi się z ubrania cywilnego, tak żołnierz pochodzi w prostej linii od cywila (choć słyszałem o teorii, że mieli tylko wspólnego przodka). Wszystkie zdolności i umiejętności, struktura, wzorce zachowań przenikają do życia wojska i wpływają na jego szkolenie, tradycje i wartość. Najprostszym



Piechur z XVIII w. – podoficer pułku dragonów z okresu 1756–1761.
A.W. Suworow – Czeławiek, Sobytia, Wremia,

przykładem odzwierciedlenia tego w grze wojennej może być zróżnicowanie wskaźnika dezercji wśród oddziałów danej nacji.

Również stosunek społeczeństwa do wojny i swojej armii kształtuje do pewnego stopnia możliwości rozwoju i wartość bojową armii. Sztandarowym przykładem może być Francja z okresu międzywojennego, gdzie taki a nie inny stosunek do strat w pierwszej wojnie, zależności ekonomiczne i rządy żydo-lewicy doprowadziły do upadku morale i nieprzygotowania technicznego do nowoczesnych działań.

Na zakończenie warto nieśmiało wtrącić, że najlepiej przygotowane do wojny są w gruncie rzeczy tyranie, ponieważ przenoszą model wojskowego podporządkowania i systemu zależności w życie cywilne. Jedność dowodzenia i energia w wydawaniu rozkazów (jakikolwiek rozkaz jest lepszy od braku rozkazów) gwarantują zdobycie przewagi nad ślamazarną demokracją. I mitem tu jest sugerowanie się państwem radzieckim, że ludzie w totalitaryźmie są bezwolni i nie podejmują ryzyka, w związku z czym na dłuższą metę przegrają z wolnymi piewcami demokracji. Przeczy temu choćby przykład narodowosocjalistycznych Niemiec (gdzieżeś, mein führer) – ich armia tryskała energią i pomysłowością przynajmniej na tyle, by zadać kłam powyższym banialukom. Po prostu bezwolność wynika z kilku jeszcze przyczyn, a nie tylko z błogiej tyranii.

Filowanie na taktykę

Opuszczając się niżej po Jakubowej drabinie, prześlizgnąć się nawet nie zdołamy po sztuce operacyjnej, ponieważ i tak wielu ludzi myli ją z poziomem strategicznym, poza tym sami nieco mieszając włożyliśmy operacyjną skalę do poprzedniego punktu. Pozostaje nam więc zająć się przyziemnymi tematami bitew, marszów, ognisk, ataków itp. W skali taktycznej bardzo wyraźnie widać poziom poprzedni i to na dwóch planach wizualizacji. Pierwsza kwestia to rozbieżność dążeń czysto wojskowych osób i polityków. Polityk ma inne cele i wojna jest dla niego tylko narzędziem. Potrafi on przerwać zabawę generałom w najlepszym momencie rozgrywki. Z drugiej strony nie można mówić o poziomie taktycznym, nie mając na względzie wydarzeń z planu ogólnego. Dlatego tak wartościowe bywają dobre gry operacyjno-taktyczne. Bitwa sama z siebie jest niczym. Wyabstrahowanie bitwy kończy się tym, że gra wojenna przypomina rzeźnię nr 5, gdzie masy facetów rżną się bez ładu i składu. Gdy natomiast wiesz, że sukcesem będzie dla ciebie utrzymanie wylotu drogi z lasu przez 5 godzin, czy wycofanie się w pożądanym kierunku, gra nabiera emocji. Warunkiem jest by przeciwnik nie wiedział, a jedynie mógł przypuszczać o twoich planach czy zamiarach.

Zostawiając polityków ich brudnym myślom zastanówmy się, po co właściwie rozgrywać bitwę. Jedyną rozsądną odpowiedzią jest to, że albo chcemy wyciąć go w istostnym stopniu albo też uniemożliwić mu wykonanie czegoś lub umożliwić sobie jakąś czynność. Od razu widać tu sprzeczność interesów, która zakończyć się musi zwarciem.

Do wygrania bitwy niezbędnym czynnikiem jest zgromadzenie jak największej ilości środków i żołnierzy po to, by mieć przewagę. Rzadko się bowiem zdarza, by słabsze oddziały pokonały silniejsze. Przewaga oczywiście nie odnosi się wyłącznie do liczby mięśni. Może być wszak przewaga moralna, techniczna, ilościowa czy propagandowa.

Oprócz przewagi warto wybrać również chwilowo słabe punkty przeciwnika, takie jak nieosłonięta pozycja, cienkość danej linii, dezorganizacja, styk dwóch oddziałów itp. Najprostszymi metodami były od wieków uderzenia na styk i na skrzydło. Przez wiele lat próbowano zresztą zrobić z uderzenia skrzydłowego panaceum na wszystko, a widmo Kann prześladowało wielu dowódców.

Dlaczego styk i skrzydło? Ano dlatego, że styk dwóch oddziałów to takie dziwne miejsce, gdzie władza i zainteresowanie dowódcy sięga z pewnym mozołem, a i odwody mają tam nie za

blisko (zgodnie z logiką są bowiem rozmieszczone zazwyczaj w miejscu najwygodniejszym, czyli za środkiem). Wszystko to, a także częsty brak umiejętności skoordynowania działań obu dowódców zaatakowanych oddziałów, często prowadziły do klęski.

Skrzydło jest zaś atakowane częstokroć z tego powodu, że stanowi styk skrajnego oddziału z powietrzem, a więc zjawiska negatywne podane wyżej tylko się nasilają. Poza tym oddział zaatakowany fizycznie z boku (również obejście połączone z atakiem frontalnym) nie pozwala na wykorzystanie całego potencjału jednostki. Samo oskrzydlanie jest jednak również groźne dla atakującego. Musi on pamiętać o tym, że zazwyczaj do ataku ogołocił on część swego frontu, tu skupia swe myśli i zainteresowanie, a także powoduje, że do czasu dojścia do skrzydła nieprzyjaciela zaangażowane jednostki są wyłączone z walki.

Tu nasuwa się pewna prawidłowość, którą można zaobserwować w całym tym tekście. Wiele zależy od energii dowódcy. Jeżeli nie wykorzysta on korzystnego momentu, to zaprzepaści szanse na zwycięstwo lub osłabienie przeciwnika. Dodatkowo dochodzi tu doświadczenie w operowaniu atakiem i obroną, przenikaniem tych dwóch form. Obrona jest formą mocniejszą w walce, lecz tylko atak jest rozstrzygający. Można poprzez obronę wygrać tylko element bitwy lub kampanii, ale bez ataku, bez wykorzystania owoców zwycięskiej obrony nie dojdzie do zniszczenia przeciwnika.

Podaje się często, jak to bagnet był nieskuteczny, bo od broni palnej ginęło więcej ludzi. Ale bagnet rozstrzygał starcie, wpływał na psychikę, dezorganizował oddział wroga lepiej, niż gdyby go miano wyniszczyć fizycznie.

Wnioski

Jakież więc wnioski warto z tych wszystkich myśli wyciągnąć? Ano takie, że nie można przywiązywać się do jednego schematu i modelu działania. Tylko połączenie kilku czynników przynosi efekty – i to zarówno w przypadku różnych rodzajów wojsk, jak i w przypadku różnych manewrów, form itp. Równie decydujące jest działanie dowódcy i wpływ psychiki (także żołnierza). W wielu grach preferuje się fizyczną eliminację, a jest to wszak nieprawda. Nikt w związku z tym nie ma odruchu spychania przeciwnika w lasy. No bo po co? W rzeczywistości oddziały w lesie dezorganizowały się, a co słabsze psychicznie ulegały rozproszeniu prawie bez walki.

Nie ma sensu otaczać i wycinać przeciwnika, lepiej go rozbić moralnie, sam ucieknie oszczędzając nasz czas i ludzi. Jest to zjawisko powszechne (ale którego kombatanci starają się nie zauważać). Gdy którejś jednostce uda się przetrzymać i walczyć jak należy do końca, to natychmiast robi się raban i otrzymuje miano żelaznej, gwardyjskiej itp.

Tworząc własne gry starać się należy uwzględniać jak najwięcej szczegółów mających rzeczywisty wpływ na walkę czy ogólnie działania wojenne. Bez tego stworzy nam się hybryda jakich wiele na rynku. Fajne, kolorowe, na jeden-dwa wieczory. Łup, łup – pohuczą, ogłupią i tyle.

Wasz Paweł Piotr von Berger


SECRET
SERVICE
DLA PRENUMERATORÓW
SECRET SERVIS PRENUMER

TIPS'N'TRICKS

Cześć grajki!

Opracowanie kompendium Tipsów kosztowało nas niemało wysiłku. Poniżej znajdziecie zbiór wszystkich tipsów, jakie zamieściliśmy w SECRET SERVICE w ciągu trzech lat naszej działalności. Nie dziwcie się więc, że tak wiele z nich przeznaczonych jest na zabytkowe już Spectrum, Atari czy Amstrada. Staraliśmy się przy tym wyeliminować tipsy wątpliwe lub nic nie wnoszące, dodaliśmy natomiast garść nowych, jeszcze gorących, jeszcze nie publikowanych.

Wyeliminowaliśmy nieliczne powtórki, zbliżone tipsy kompresowaliśmy w jeden, chyba że były one na inne komputery. Gdy gra generuje kody w zależności od osiągnięć na danej planszy, rozmyślnie podaliśmy kody kilkakrotnie, by dać wam większy wybór. Aby nie rozpychać książki, nie podajemy autorów poszczególnych tipsów – znajdziecie swoje nazwiska w spisie czytelników.

Miłego trickowania!
Witia Kruglоj



Tipsy

1942 C-64
■ Naciśnięcie spacji daje chwilową nieśmiertelność. Działa trzykrotnie. Aby na poziomie 22 otrzymać wsparcie, należy zestrzelić co najmniej 4 samoloty wroga z pierwszej fali uderzeniowej.

1943 Spectrum
■ Ustaw grę dla dwóch graczy i w czasie gry posłuż się drugim samolotem jak tarczą. Wszystkie samoloty i pociski będą się o niego rozbijać.

1869 Amiga
■ Najbardziej opłacalną transakcją jest przewiezienie maszyn lub narzędzi z Londynu do Bombaju.

1ST DIVISION MANAGER C-64
■ Żeby wygrywać mecze należy stawiać lewego tylnego pomocnika mającego ponad 95% (alkoholu we krwi – he, he) i prawego strzelca (tego bliżej bramki) też 95%.

3D POOL Amiga
■ Kody: 0032 100 63 00, 0512 024 63 10, 0018 061 63 20, 0932 024 63 11, 0751 100 16 20, 0004 054 58 20, 0084 076 12 00, 0372 100 63 06, 0601 024 63 20.

4 GET IT Amiga
■ Kody: BLUELITE, HERMAN, HOGTOOTH, FISHPOPS, RANMA.

688 ATTACK SUB PC
■ Ucieczka przed torpedą: cała naprzód oraz szybki, ostry zwrot. Torpeda nie jest tak zwrotna, zwłaszcza na maksymalnej prędkości. Kody do misji: ALBANI – DIF, EAR; ALBUQUEQUE – COM, CHO; ASHEVILLE – GOI, ATT; ATLANTA – NAV, CRE; AUGUSTA – HIG, BAF; BALTIMOR – BLA, UND; BIRMINGHAM – YUG, SIX; BOSTON – REP, DES; BUFFALO – SHI, CON; CHICAGO – INL, SEL; CINCINATTI – ONL, AUT; GROTON – MOD, NAI; HONOLULU – CON, LOA; HOUSTON – PRI, ACT; INDIANAPOLIS – SHA, DEP; LOS ANGELES – UND, NOR; LOUISVILLE – BAR, TWI; NEW YORK – WHI, MAH; OMAHA – RAT, RUT; PHILADELPHIA – OFF, ALE; PHOENIX – REC, ACC; SALT LAKE – WAN; TOPEKA – REA.

7TH GUEST PC
■ Żeby przebrnąć przez labirynt, na kolejnych rozdrożach należy skręcać według podanego niżej schematu (N – naprzód, P – prawo, L – lewo): NNNNNNNNNPNPP-PLPNPL.
■ Plan labiryntu mozna zauważyć przyglądając się dokładniej dywanowi w jednym z pokoi na pierwszym piętrze.

A-TRAIN Amiga
■ Podczas gry wpisz: CHEATER CHEATER WIMP – będziesz miał dużo pieniędzy.

A.D. 2044 Atari
■ Kod: PARTENOGENEZA.

AARGH! Amiga
■ Na początku każdej planszy zobaczysz różne budynki. Dmuchnij w nie ogniem, a następnie uderz – będą się szybciej rozpadać. Aby pokonać inne potwory walczące o jajo (dostajesz je po zniszczeniu budynku) trzymaj się gruntu i używaj jak najczęściej pięści.

ABBYS C-64
■ Kody do leveli: 1) PARAMBOLAGES, 2) COFFEY, 3) BRIGMAN, 4) THE DEEP, 5) DEEP CORE, 6) 2706459 G.

ACE C-64
■ W sytuacji krytycznej (np. brak paliwa), leć nad lotnisko i naciśnij E. Nie zawsze działa. Klawiszologia: F1 – zmiana broni, M – mapa, spacja/C= – zwiększenie/zmniejszenie ciągu, U – wciągnięcie podwozia, RUN/STOP – pauza, F3 – strzał, E – katapulta (działa jedynie trzykrotnie nad własnym terytorium).
■ Gdy otrzymasz kilka trafień wyłączy ci się silnik. Poczekaj chwilę i spróbuj go włączyć – już działa.

ACE 2 C-64
■ Klawiszologia – 1. samolot (Hornet): E – zmiana uzbrojenia, X – mapa, F/S – siła ciągu; 2. samolot (MiG 21): U – aktywna broń, V – mapa, K/H – ciąg.
■ Leć wysoko, odpal dwie rakiety we wrogi obekt i wciśnij: F1, F2, F3, F4, od tej pory F1 – super bonus.

ACES OF THE DEEP PC
■ Jeśli brakuje ci amunicji do działa zapisz stan gry (CTRL-O i SAVE), a następnie go odczytaj. Liczba nabojów wróci do stanu początkowego. Uwaga, może nie działać za każdym razem – spróbuj wówczas wczytać jakiś inny SAVE i później znów ten właściwy.

ACTION FIGHTER Amiga
■ Wpisz do High Score ZBACKDOOR – nieśmiertelność i nieskończona energia.

ADAX Atari
■ Na planszy tytułowej naciśnij jednocześnie SELECT i OPTION. Następnie przytrzymaj START i zwolnij pozostałe klawisze funkcyjne – nieskończona energia.

ADDAMS FAMILY Amiga
■ Gdy dojdziesz do pierwszych drzwi, wejdź na nie i daj joya do góry. Zobaczysz dwoje drzwi. Wejdź na drugie i podskocz. Następnie spadnij z ramki, na którą wszedłeś. Dostajesz dodatkowe życie.
■ Kilka kodów: &1Y1M – za wielkim drzewem, ?191D – z zamrażarką w kuchni, B919R – za konserwatorium, V1514 – pokój gier, V919B – galeria obrazów, BG9K& – krypta, BLSK# – kuchnia. Jeśli chcesz mieć cztery życia więcej, po zakończeniu gry przejdź przez CONTINUE DOOR na lewo.
■ Jako kod podaj BLKX8. Po odejściu od drzwi w levelu 1. skocz na

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Początki – Witajcie czerwone muSStangi; Bracia i siostry; Moje serdeczne uszami ruszanie dla redakcji; Kochana redakcjo, kochana przez nas i nie rozumiana przez naszych rodziców; Cool morning; Jak zwykle na początku całuję was z języczkiem;

nie i pchnij joystick do dołu lub do góry. Znajdziesz się w sekretnej komnacie. Idź w prawo do drzwi i powtórz manewr – znajdziesz się o kilka leveli dalej.
■ Jako kod wpisz: 11111 – 100 żyć.
■ Kody do leveli: 1. 1ZIKS; 2. &ZHKS, 3. 8DK9X, 4. ?DY9M, 5. VLZ13, 6. VDH9C.

ADVANCED ART STUDIO C-64
■ Jeśli przytrzymasz SPACJĘ i M, to naciskając klawisz K powodujesz zmianę urządzenia sterującego (joystick, mysz, klawiatura).

ADVANTAGE TENNIS Amiga
■ Po serwisie podejdź do siatki i kiedy rywal będzie próbował przelobować cię, zetnij z woleja piłkę w prawo lub w lewo – nie do odebrania.

ADVENTURES OF MOKTAR Amiga
■ Zestaw kodów: 1. 6752, 2. 2845, 3. 3559, 5. 9822, 6. 7541, 7. 2665.

ADVENTURES OF ROBIN HOOD Amiga
■ Ze stryczka można uciec! Poczekaj aż zawiśniesz i kliknij na Robina własnym mieczem. Robin odetnie się, a żołnierz będzie tak zaskoczony, że zdążysz poczęstować go strzałą.
■ Gdy masz za przyjaciela Małego Johna, możesz przychodzić do niego na wyspę – gdy poczekasz kilkanaście sekund, Robin, odpoczywając przy ognisku, odzyska siły życiowe. Aby pozyskać Małego Johna musisz iść po pomoście łączącym jego wyspę z lądem, cały czas przed siebie, nie zważając na to co będzie mówił. Aby pozyskać Braciszka Tucka, obrabuj go gdy będzie wracał z zamku, potem oddaj pieniądze biednym, wróć i porozmawiaj z nim. Tuck da ci habit mnicha niezbędny do ukończenia gry.
■ Kody: 371, 372, 373, 441, 213, 214, 659, 103, 166, 167, 666, 828. Wpisuj naciskając lewy ALT, tylko jeden kod za każdym razem.
■ Aby zdobyć magiczne pióro najpierw należy pogadać z kaczką, a następnie w nagrodę ją zastrzelić (nie ma to jak ludzka wdzięczność – W. K.). Magiczne pióro pozwoli na szybkie obejrzenie krainy (coś jak mapa).



AFTER THE WAR Amiga
■ Aby obejrzeć całe demo, wciśnij po kolei: ESC, R, /, L, N, 7 oraz FIRE.
■ W czasie gry ALT 1 B – nieśmiertelność. W II części analogicznie ALT 1 M. Kod do drugiej części: 101069.

PC

■ Niezniszczalność dla levelu 1 – ALT+R+B, dla levelu 2 – ALT+L+M. Kod do levelu 2 to 101069.

AFTERBURNER Amiga
■ Podczas dema naciśnij prawy przycisk myszy – nieskończona liczba żyć. Podczas gry napisz TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS > następnie – level do tyłu, > – level do przodu, G – więcej pocisków, T – mniej pocisków, N – extra life.
■ Zatrzymaj grę i wpisz THUNDERBLADE. Teraz: (– następny poziom,) – ostatni poziom, G – więcej rakiet, N – extra life.

C-64

■ Na pierwszych trzech poziomach trzymaj swój samolot w prawym dolnym rogu, gdzie będzie nieosiągalny dla wrogów. Na poziomie siódmym napotkasz latającą fortecę, trzeba zniszczyć jej silniki.

AGENT USA Atari
■ Rozdawaj ludziom z zagrożonych miast nadwyżki kryształków. Kryształki można rozmnażać rozrzucając je na ziemię. Do wielkiego robota nie podchodź bez stu kryształków.
■ Możesz pojechać bez biletu normalnym pociągiem – wystarczy wsiąść do niego tuż po sygnale, na chwilę przed odjazdem.

AGENT XII C-64
■ Hasło do drugiego poziomu: GORMENGHAST.

AGONY Amiga
■ Po wpisaniu FANTASY, klawisz RETURN zmienia levele.
■ W czasie gry naciśnij F1 i F2 – dostaniesz miecz i tarczę. Gdy naciśniesz trzy razy F3, dostaniesz EXTRA LIFE.

AIRBORNE RANGER PC
■ Klawisz 2 z klawiatury numerycznej – bomba zegarowa.
■ Klawiszologia: F1 – karabin, F2 – granaty, F3 – rakiety, F4 – nóż, F9 – mapa (czas nie płynie), F10 – zmiana z biegu na chód i vice versa, 1 – wezwanie śmigłowca, 5..7 – bomba zegarowa, zapłon za 5 do 7 sekund, DEL (BACKSPACE) – apteczka, ENTER albo 5 na klawiaturze numerycznej – użycie broni, K – zmiana sposobu kierowania, SPACJA – padnij/powstań.

AIRBUS A320 Amiga
■ Kody lotnisk – USA North-East: CYUL, CYMX, CYYZ, CYOW, FFO, OSC, SYQB, KADW, KRME, KWRI, XBOS, XBWI, XCLE, XDTW, XEWR, XIAD, XIND, XJFK (lotnisko Kennedy'ego w Nowym Jorku), XMDW, XMKE, XORD, XOSH, XYIP, XPHL (Filadelfia), XPIT (Pittsburgh). Kody lotnisk – USA West Coast: BAB, CVC, CYVR, EDW, KGNZ, KNZY, KRIV, KSUU, KTCM, KTND, MER, MHR, NID, SBD, VBG, XLAS, XLAX, XLGB, XMWH, XOAK, XPAE, XSEA, XSFO. AIRBUS – Europe. Kody lotnisk: Małe – LFOB, LOWI, LFLX, LSGG, LOWG, LFLS,

LOWK, LOWL, LFLL, LFRS, LFTW, LFPO, LFBP, LFSR, LFBT, LOWN, LSZH. Duże – EHAM, EKAH, EGAA, ETBS, EDBT, EKBI, EGCB, EDDW, EBBR, EGFF, EDDK, EIKN, EKCH, EICK, ETDN, EIDW, EDDL, EGNX, ETEF, EKEB, EGUF, EGTG, EDDF, EDTY, EGPF, EDDH, EDHI, EDVV, EDNQ, EKKA, EGNM, ETLS, EDWD, EGQL, EBLG, EGGP, EGKK, EGLL, EGGW, ELLX, EHBK, EGCC, EDMR, EDDM, EDLG, EGNT, EDNN, EDDN, EBOS, EDLP, EDAR, EKRN, EHRD, EDRS, EINN, EDDS, EGNV, EGCD, EDNZ, EDNW.

ALCATRAZ
Amiga

■ Podczas dema wpisz: COKEBUSTERS. Obaj gracze nieśmiertelni.
■ Po wejściu w zaciemnione miejsca (do bramy, w krzaki, za mur, itp.), naciskając FIRE można zmienić broń.

PC

■ W niektórych zacienionych miejscach – w szopie, ze murem – ukryte są dodatkowe życia.

ALEX
Atari

■ Wciśnij START+SELECT+OPTION i zabierz śrubkę – następny poziom.
■ Naciśnięcie K przenosi do następnej planszy.

ALIEN BREED '92
Amiga

■ Kody do leveli: 2) XXDFA, 3) RTHAA, 4) LAEEA, 5) PPEAB.
■ Będąc w INTEX SYSTEM w MAIN MENU wpisz: FINISHED GAMES ONLY EH i patrz na rezultat.
■ Kody: 2) 353828, 3) 108383, 4) 370101, 5) 982822, 6) 847464, 7) 737373, 8) 928112, 9) 287364, 10) 193831, 11) 090921, 12) 309383, 13) 101221, 14) 103992, 15) 998112, 16) 125332, 17) 091233.
■ Kody: do pierwszej kondygnacji – 737373, do drugiej – 309383.
■ Jeśli chcesz mieć 10 żyć i 50.000 kredytów, wpisz: 098654, 736353, 243433, 378829, 000000.
■ Te kody należy wpisać gdy nasz bohater odnajdzie komputer i uruchomi go: ALIENS ARE BENDERS – nieśmiertelność, KEY TO THE CITY – więcej kluczy, JANUARY SALE NOW ON – wrogowie są szybsi, ST USERS – wrogowie są wolniejsi, KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY – nie ma wrogów, FUCK OFF – niespodzianka, PC EMULATOR – niespodzianka, SALMAN RUSHDIE PLAY ALIEN BREED – jesteś niewidzialny. W trakcie gry wpisz TULEBY – następny poziom.
■ Kody. Part 1: życia – C059C7, amunicja – C059CB, klucze – C059D3. Part 2: życia – C06167, amunicja – C0616B.

ALIEN BREED
Amiga

■ Cheaty: 378829 – 50 kluczy, 243433 – „N" skipper leveli, 736353 – CR (credit) 50000 + kod levelu CR 100000, 098654 – 10 żyć, 000000 – ?
■ Kody do wpisania po znalezieniu komputera: I CANT BE ARSED TO PLAY THE FIRST LEVEL – przenosi do 3 etapu. IS IT TRUE THAT ALIENS SUPPORT MAN UTD – wrogowie będą bardzo słabi. BEWARE ALIENS SPADGE HAS DROPPED ONE – wrogowie będą uciekać. Spróbuj także poniższych haseł: READ, GAMESX, SPADGE, LEEDS, NEWCASTLE, BROWN.
■ Na 2 levelu idź do terminala na południe od startu i napisz: I CAN BE ARSED – zwalnia ruchy obcych. ALIENS ARE FAGGOTS – jak wyżej, BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS – nieco przyspiesza ruchy obcych, THE IRAQIS MADE THE WEAPONS – maximum skuteczności broni. Spróbuj także PUFF NUTS MODE, GALL UP oraz LIVERPOOL. Kody do leveli, moment wpisania obojętny: 2. XXDFA, 4. RTHAA, 6. LAEEA, 8. VYTTA, 10. PPEAB.
■ Wpisz: GURU TIME, niespodzianka.

PC

■ Cheat kody: LEAVING MR CHRISTMAS, CUT A DISK, KEY TO THE CITY, MR YALE DR WHAT, JUST CALL ME MOGGY, WHY NOT CALL ME MOGGY AS WELL, JESUS THIS JIM BEAMS IS GOOD STUFF, AHH BUT WILL SHE SWALLOW IT, STEVIE WONDER, KNACKERED JOYSTICK, HARD BASTARDS, ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON, FUCK OFF, JANUARY SALE NOW ON, ALIENS ARE BENDERS, ST EMULATOR, KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY, PC EMULATOR, I WANT FISH, I JUST LOVE TEAM 17 SOFTWARE, SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED, THE IRAQUIS MADE THE WEAPONS, ELVIS MODE, ST USERS, STUART HODGKINSON, BBC, MARTYN BROWN, SPIDER.
■ Kody do leveli: 2) AAJIHGDDC, 3) CGGHDGGDG, 4) HDICICCII, 5) IDHEHDGCC, 6) IJIIDIHEC, 7) CFDFEFEFJ, 8) JIIJIIIIC, 9) AAAABAAAA, 10) CCGDGBBBB, 11) HHIAAJJIG, 12) GGDDJJHFD, 13) JIECBFGFF, 14) HGGEDDCCB, 15) HHHGFGDCC, 16) IHDCHGHFF.

ALIEN BREED TOWER ASSAULT
Amiga

■ Na pierwszej planszy, w jej lewym dolnym rogu znajdziesz życie i szmal. W COLONY

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Przekręty – Warlords – Wory Lorda; Flashback – Świetlana Dupa, Powrót Fotografa; Birds of Prey – Ptaki w Spreju; Wolfenstein 3D – 3 Faszyzujące Panienki; Second Samurai – Zastępca Szoguna; Defender of the Crown – Najmimorda; Aliens – Goście; Lode Runner – Łyżwiarz; Microman – Kurdupel; Rise of the Robots – Porysowane Roboty; Mortal Kombat – Mortal.com.bat.; Eco Quest – Żar Tropików; Magic Carpet – Skarpetka Magika; Chaos Engine – Chaotyczny Silnik; Quarantine – 4 Koła i Kwarta Piwa; Władca – Ojciec; Steel Thunder – Stalowy Piard; Blade of Destiny – Bladość Przeznaczenia; Electro Body – Czas na EB, Lalunia na Baterie; Elfman – 11. Apostoł; Fields of Glory – Pola Minowe; King Maker – Króloróbca; Lost Eden – Zgubiona Cnota; Moon Partol – Gliny; Operation Blod – Transfuzja;





GROUND SECTOR 4 w prawym górnym rogu znajduje się tajne przejście, aby tam wejść musisz wdepnąć na minę (opłaca się). Wchodzenie na miny będzie też konieczne w dalszej grze, bo inaczej nie będziesz mógł wchodzić w różne miejsca. W OUTER COLONY SECTOR 5 u samej góry znajduje się statek, a przy nim martwy koleś, podejdź, a dostaniesz fajną broń. Kody: FKASMCEAADCAAADJ – zaczniesz od ENGINEERING SECTOR 1, FKAGLDEACDCAAAED – zaczniesz j.w ale z trzema życiami, dwoma rodzajami broni i sporym szmalem.

■ Kody do leveli. ENGINEERING SECTOR1: 1 PLAYER – FKBGLCEADDCAAAEC, 2 PLAYER – FKDBLCAACLCEABON, SCIENCE SECTOR 2: 1 PLAYER – JGCDJCEAEDCAAAEF, 2 PLAYER – JGAEKHAASJDEAACL, MILITARY SECTOR 3: 1 PLAYER – EPABKGEBADCAAAED, 2 PLAYER – EPAIICCABJCGABDH, MAIN TOWER 2: 1 PLAYER – LAAIKCECSDCAAADF, 2 PLAYER – LABHJCACILCEAHDB.

ALIEN WORLD
Amiga

■ Na ekranie tytułowym wpisz: BILL AND TEDS BOGUS GAME.

ALIENS MOVIE
C-64

■ Kody do etapów: 1) 7324G, 2) 2727H, 3) 3106E, 4) 3579G, 5) 4680C, 6) 9753G. Etapy można przeskakiwać trzymając wciśnięte klawisze *, ^ i lekko naciskając klawisz RESTORE. W misji czwartej, gdy obcy cię zablokują, wciśnij FIRE. Jeden z członków załogi wysadzi się zabijając wszystkich Obcych.

■ Kody: 1) 7324G, 2) 2727H, 3) 1506E, 4) 3761H, 5) 7100D, 6) 7123G.

■ Kody: 2) 2727H, 3) 1506E, 4) 3761H, 5) 7100D.

ALLEY CAT
PC

■ Naciśnij CTRL 9 podczas gry – liczba żyć dojdzie do 9.

ALLIGATE BLAGGER
C-64

■ POKE 53264,126 nieśmiertelność

ALLO, ALLO
Amiga

■ Można wejść do kominka ale szybko, bo podłoga się zapada!

ALONE IN THE DARK
PC

■ Aby zejść do podziemi, należy: 1) zejść do piwnicy z winem i odtoczyć beczki na bok. Za nimi jest wejście (a za nim demon). lub: 2) Znalezioną szablę kawaleryjską powiesić w pokoju wujka Jonasza na tarczy (jedna szabla już tam jest). Wtedy sofa umieszczona na środku pokoju odsunie się, odsłaniając schody do podziemi.

■ Jeśli podczas intro wyłączysz TURBO, to kierowca zacznie jeździć jak pijany.

■ Rzucaj nożami i przedmiotami w potwory. Tracą wówczas energię. Gdy znalazłeś się w tajemnym schowku w bibliotece (tam gdzie jest talizman) to weź książkę (żółto-białą) i ją przeczytaj. Zobaczysz wspaniałą animację, jak tajemnicze siły unoszą cię w powietrze i łamią kark.

■ W pokoju w którym stoi statuetka, w szafce przy łóżku znajduje się amunicja do rewolweru.

■ Jeśli nie chcesz walczyć z potworami na poddaszu, wystarczy przesunąć szafę pod okno (aby „skoczek" nie mógł się dostać), a na właz, z którego wychodzi Zombie przesunąć skrzynię, taboret, lub stanąć na nim samemu.

ALONE IN THE DARK 2
PC

■ Używając szabli można przejść przez niektóre ściany i drzwi.

■ Po zejściu ze strychu i wejściu do hallu skręć w lewo i aby uniknąć wampira, nie dopuść do zamknięcia się drzwi tzn. nie wchodź na dywan (wejście nań powoduje zamknięcie drzwi). W miejscu gdzie trzeba skakać po słupkach mozna spokojnie spaść i skorzystać z jednego z dwóch wyjść nawodnych. Jedno prowadzi salą wstecz, drugie salą do przodu (jest ukryte za jednym ze słupów). Po zabiciu głównego szefa wyjdź przez drzwi otwierane hakiem i wejdź do labiryntu. Tam skręć w prawo i na drzwiach użyj haka. Zaoszczędzisz sobie drogi do wyjścia.

AMAZING SPIDERMAN
Amiga

■ W Hi-Score wpisz się jako GENERIC. Podczas gry wciśnij HELP, a będziesz miał nieskończoną energię.

AMNIOS
Amiga

■ Kody: 2. FRDSNSMNGR, 3. PLFRMNLQSN, 4. LSNBRGNSLQ, 5. LKMCTKSCDF, 6. STBNLMRCHL, 7. RCHLMCLTHS, 8. THBSTSTFTT, 9. THTHJJRSNN, 10. MLFNDBTFLL, 11. BTTMNDHRCH

ANARCHY
Amiga

■ Kody do leveli: 5400, 0101, 3901, 2602, 9902, 4303, 9003, 6904, 3305, 9305, 3406, 0407, 6407, 2008, 7408, 4709, 3810, 0511, 6811, 3212, 0213, 8213, 5014, 1015, 8215, 5116, 0117, 7017, 5518, 2819, 9919, 7320, 2521, 0622, 3722, 1223, 4523, 4124, 1825, 1926, 9726, 5927, 0528.

ANCIENT ART OF WAR
PC

■ Dołączenie do oddziału wypoczętego oddziału zmęczonego sprawia, że staje się on również wypoczęty, nawet po jego ponow-



nym oddzieleniu. Jeżeli zwiąże się załogę zamku siłami łuczników (bez Zoom), można dowolnym oddziałem wkroczyć do zamku i zabrać flagę, albo czekać na rozstrzygnięcie starcia.

ANCIENT LEVEL Amiga

■ Kody: 1) 464764, 2) 818234, 3) 182394, 4) 298383.

ANNALS OF ROME C-64

■ Zajmuj te prowincje, które dają wojska oznaczone symbolem AUX i LIM. Gdy zbuntuje się dowódca prowincji, tych wojsk nie zabierze.

ANNIHILATOR C-64

■ POKE 6295, 11 nieśmiertelność.

ANOTHER WORLD Amiga

■ Kody do leveli: EDJI, HICI, FLLD, LIBC, CCAL, EDIL, FADK, KCIJ, ICAH, FIEI, FLAK, LALD, LFEK.

■ W czasie gry naciśnij F1, F2, F3, a zobaczysz inne obrazy gry.

■ Wypływając z basenu, należy trzymać FIRE. Macki w podziemiach można załatwić superstrzałem.

Atari ST

■ Kody: EDJI, HICI, FLLD, EDIL, FADK, CCAL, LIBC, KCIJ, LDCI, ICAH, LDIJ, LALD, KJIA, LFEK, FLAK, LAEA, FIEI, GABK, KCGB.

■ Gdy załatwisz już gościa, którego trzeba kopnąć w czułe miejsce, zacznij biec. Na następnym ekranie nie zwracaj uwagi na strażników tylko biegnij dalej. W końcu strażnik złapie cię i zabije, ale dopiero na ekranie z basenem. Następne życie zaczniesz od tego miejsca.

PC

■ 1) KRFK, 2) XDDJ, 3) LBKG, 4) KLFB, 5) HTDC, 6) FXLC, 7) CLLD, 8) TTCT, 9) DDRX, 10) BRTD, 11) TBHK, 12) CKJL, 13) LFCK, 14)BFLX, 15) XJRT, 16)HRTB, 17) HBHK, 18) JCGB, 19) HHFL, 20) LDKD, 21) TFBB, 22) TXHF, 23) JHJL.

■ Jeśli ci się bardzo spieszy, to podczas biegu naciśnij up arrow. Nie polecane gdy gonią cię pociski.

■ Kody: 1) LDKD, 2) HTDC, 3) CLLD, 4) LBKG, 5) XDDJ, 6) FXLC, 7) KRFK, 8) KLFB, 9) TTCT, 10) XRJT, 11) HBHK, 12) TFBB, 13) TXHF, 14) CKJL, 15) LFLK.

■ W podziemiach zlatujące głazy najlepiej ominąć długimi podskokami, na następnym ekranie na chwilkę stanąć i znów kicać. Efekt murowany. Do macek strzelaj zakumulowaną energią – znikną na zawsze.

ANTEP Amiga

■ Na początku gry idź do miasta i sprzedaj towary. Na pytanie jakie towary chcesz sprzedać, naciśnij klawisze 1-5, a pozbędziesz się przedmiotów jakich wcale nie miałeś.

ANTIRIAD C-64

■ Kiedy jesteś wbity w sufit, masz możliwość przelatywania przez mury.

APB Amiga

■ Jadąc trzymaj lewy przycisk myszy.

■ W czasie gdy gra muzyka wciśnij Fire i wychyl joya do góry – będziesz mógł startować z dowolnego etapu.

Atari ST

■ W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako ALF.

PC

■ Jeśli rozbijesz się podczas pościgu, to naciskając syrenę strzelasz do uciekającego. Możesz przejeżdżać przez kamienie, tory, skały, itp., byle powoli i z wyczuciem.

APIDYA 1, 2 Amiga

■ Kody do leveli: 2) MISSHONEYBEE, 3) DEPUTYOFLOVE, 4) HASTALAVISTA, 5) SNEAKPREVIEW, 6) SHOWCREDITS.

■ Na ekranie tytułowym napisz CREDITS (ENTER) – koniec gry, albo HASTALAVISTA, albo MISSHONEYBEE – levele. Kody do leveli: DEPUTYOFLOVE, SNEAKPREVIEW. Napisz SHOWCREDITS na ekranie tytułowym, by zobaczyć zakończenie gry. Zatrzymaj grę i napisz VLRDABBA (RETURN) – najlepsza broń.

APOXOLY C-64

■ Spacja niszczy wszystko w zasięgu ekranu. Można użyć tylko 5 razy.

APPRENTICE Amiga

■ Na ekranie tytułowym naciśnij prawy przycisk myszy.

■ Na pierwszym, tytułowym ekranie naciśnij TAB. Teraz możesz przenosić się po etapach używając kodów: WIZARD, SPELLS, ARCANE, DRUID, FAERIE.

AQUANOID PC

■ Kody: 10) CERTIFICATE, 20) GYPSUM.

AQUAVENTURA Amiga

■ Na ekranie z opcjami, przytrzymaj CTRL+F10 i naciśnij FIRE, potem L – przeskakuje levele, T – przeskakuje tunele.

■ Na OPTIONS SCREEN naciśnij jednocześnie CTRL, F10, FIRE, wtedy podczas gry: L – następny level, T – przejście tunelu.

ARABIAN NIGHTS Amiga

■ Level 1: Gdy spadasz w głębokiej studni, przesuń joystick w prawo – znajdziesz dużo diamentów. Odbijając się z pierwszej trampoliny, na górze znajdziesz niewidzialną podłogę. Wyskocz z niej do góry i znajdziesz się w pomieszczeniu z magiczną latarnią. Level 3: Od początku leć schowany w lewym dolnym rogu. Będziesz całkowicie bezpieczny. Level 4: Gdy

S U P E R S U P E R Y S U P E R S U P E R Y S U P E R S U P E R Y

Varia – Zauważyłem, że oryginalne gry bez pudełka kosztują 10 tys. złotych, a z pudełkiem 400 tys. – dlaczego pudełka są takie drogie?; Żebyście zobaczyli jak wygląda moja stara gdy wpada do pokoju i widzi mnie z joystickiem w ręku podczas nauki; Dźwięk z Atarynki jak widelcem po szybie, a grafika jak rozjechana żaba w drugim tygodniu rozkładu; Out of Memory in Czacha.

znajdziesz się w pomieszczeniu z jeżdżącym wężem, skacz po kolcach na sam dół. Stracisz trochę energii, lecz znajdziesz teleporter przenoszący do komnaty z kucharzem (nie będziesz musiał jechać na wężu). Level 5: Szukaj szkatułki z DIVING BOOTS (płetwy). Ułatwia to poruszanie się. Level 6: Unikaj robotników z kilofami.

■ Wpisz na ekranie tytułowym: SIMEON, potem naciśnij TAB i idziesz na następny poziom.

■ W levelu 1, kiedy spadasz w tunelu, trzymaj joya na prawo – wejdziesz do ukrytej komnaty z brylantami. W tym samym miejscu można też wyskoczyć z pierwszego od wejścia kociołka do góry w lewo na niewidzialną półkę i jeszcze raz do góry po lampę Aladyna.

ARCHIPELAGOS Amiga

■ Jeśli nie możesz przejść któregoś z etapów, wpisz w czasie gry: "8421* i naciśnij dwa razy RETURN. Możliwość wyboru jednego z dziesięciu tysięcy etapów.

ARCHON C-64

■ Czary: SHIFT TIME – cofnięcie czasu, HEAL – uzdrowienie dowolnej własnej figury, IMPRISON – uwięzienie figury przeciwnika, TELEPORT – teleportacja dowolnej figury w dowolne miejsce, REVIE – ożywienie dowolnej figury, EXCHANGE – zamiana dowolnych figur miejscami, SUMMON ELEMENTAR – nasłanie żywiołu na dowolną figurę przeciwnika.

■ Białe figury są silniejsze na jasnych polach, czarne – na ciemnych.

ARCTIC FOX C-64

■ Klawiszologia: J – rakiety, @ – zmiana mapy, = – łopata, * – piramida, [– dźwignia, N – strzał, P – podniesienie lufy.

ARKANOID Amiga

■ Dla jednego gracza naciśnij F3, dla dwóch F4.

■ Po rozpoczęciu gry naciśnij spację, napisz DSIMAGIC i złap spadającą kapsułkę DS. Odtąd można powodować spadanie przydatnych kapsułek: B – otwiera wyjście, C – klej, D – rozbija piłeczkę na trzy większe, E – powiększa rakietkę,



L – karabin, P – dodatkowe życie, S – zmniejsza tempo gry, F – przenosi do DOH, RETURN – przeskakuje levele.

■ Wpisanie na listę wyników jako BEBBIES daje nieskończoną liczbę batów.

PC

■ Na początku gry, definiując klawisze, ustaw B jako FIRE. Odtąd podczas gry naciśnięcie B otwiera przejście do następnej planszy.

C-64

■ Włącz grę dla dwóch graczy i strać wszystkie życia dla pierwszego licznika. Po chwili za każdą uderzoną cegiełkę komputer będzie zwiększać ilość żyć.

ARKANOID 2 Amiga

■ Na ekranie tytułowym wpisz PETEJOHNSONWANTSACHEAT. Teraz S służy do zmiany leveli.

■ Naciśnij CapsLock i napisz DALEY88. Nieskończona liczba żyć.

Atari ST

■ Na ekranie tytułowym wpisz DALEY88 – nieśmiertelność.

■ W tabeli HIGH SCORE napisz DEBBIE S – nieskończona liczba paletek.

ARKANOID 4 Atari ST

■ W High Score wpisz DEBBIE 5 – nieśmiertelność.

■ Naciśnij SHIFT + CONTROL – następna plansza.

ARKTYCZNE POLOWANIE C-64

■ Hasło do 50-tej planszy brzmi: WHISKAS.

ARMALYTE Amiga

■ Zatrzymaj grę i wpisz: DELTA3. Nieśmiertelność.

ARMY MOVES 2
Amstrad

■ Kod do gry: 15372.

Amiga

■ Kod do części drugiej: 101069.

Atari ST, Amiga

■ Na screenie tytułowym napisz KARENBROADHURST – nieograniczona energia.

ARNIE
C-64

Przejdź przez ulicą, wejdź między murki i ustaw się tak by twoje strzały dosięgały ludzi na ulicy. Teraz włącz auto-fire i zrób sobie dwugodzinną przerwę.

ARNIE 2
C-64

■ Aby bezpiecznie przejść jak najdalej należy jak najmniej strzelać (pamiętaj Akcja=Reakcji).

ARTYLERIUS
Amiga

■ Podczas wyboru broni naciśnij prawym przyciskiem myszy na górną strzałkę, gdy dojedziesz do prawej części spisu uzbrojenia, kliknij prawym przyciskiem myszy pomiędzy rakiety: POGO i GOPHER – więcej kasy.

ASSASIN
Amiga

■ W Hi-Score wpisz się jako MIDAN, a zaczniesz od levelu, na którym skończyłeś.

■ Wpisuj do High Score tytuły gier wydanych przez TEAM 17 np. SUPERFROG, ALIEN BREED itd.

■ Klawisze: S – szybkie poruszanie, L – długość strzału, P – siła strzału, E – zachowanie funkcji po utracie życia, W – „ podkręcenie strzału" (?), H – eksplozja z rakietami, M – eksplozja z toczącymi się pociskami. Funkcje zmieniać można przez strzał w niebieską kulkę z oznaczeniem. Aby zdetonować ładunki (oznaczenia H oraz M), przytrzymaj FIRE i poczekaj, aż dwa paski na górze ekranu zetkną się.

■ Na pierwszym poziomie wejdź na pierwsze drzewo w lesie, a gdy znajdziesz się po lewej stronie napisz: ACEVIEWFROMUPHEREMATE – ekran zamigoocze i będą działały następujące klawisze: 1...6 – wybór poziomu, 8 lub S – więcej czasu, W – dostajesz wszystkie rodzaje broni, E – Przeniesie cię na koniec danego etapu.



ASTERIX 2
Amiga

■ U – uzupełnia energię.

■ Gdy kończy się energia, to F7 regeneruje ją.

C-64

■ Gdy zbierzesz jedzenie, nie wciskaj FIRE tylko poczekaj – energia wzrośnie do maksimum. Gdy zostaniesz aresztowany i osadzony w więzieniu a masz klucz, to każdorazowe wyjście i wejście powiększa ilość jedzenia.

■ Przed naciśnięciem F3 wpisz: POKE 9774,205 a następnie RETURN. Nieskończona liczba żyć.

ASTRO MARINE CORP
Atari ST, Amiga

■ Hasła do leveli: 2. NOSTROMO, 4. DISCOVERY, 6. ENTERPRISE, 8. DAGOBAH, 10. REPLICANT, 12. KRULL, 14. METROPOLIS.

ATHLETICS
Amiga

■ Podłącz do portu 2 mysz i zamiast machać joystickiem, poruszaj myszą.

ATOMIA
Atari

■ Na planszy tytułowej napisz: BC. Podczas gry START + SELECT + OPTION przenosi na następny poziom.

ATOMIC ROBOKID
Amiga

■ Na planszy tytułowej wpisz: TUESDAY 14TH i naciśnij FIRE. Do wyboru będzie rodzaj broni, level startowy i nieśmiertelność.

ATOMINO
Amiga

■ Kody: 10. IDYLL, 20. TAURUS, 30. NEPTUNE, 40. PHOTON, 50. PLANKTON, 60. INFERNAL, 70. FOSSIL, 80. POISON, 90. SOUP, 100. SULPHATE.

ATOMIX
Amiga

■ Naciśnij klawisz HELP i napisz TIME.

AUTOMANIA
C-64

■ Po wgraniu wpisz POKE 22409,173, naciśnij RETURN i następnie F3.

AVENGER
C-64

■ Naciśnij 1 – kilkakrotny skok energii.

AWESOME
Amiga

■ Na klawiaturze numerycznej naciśnij + i trzymając go naciśnij FIRE. Następnie w grze: F1 – niszczy wrogów, F6 – dodaje paliwa, 1..0 – zmienia broń.

■ Po wejściu do statku kursor przesuń na ikonę SHIELD i naciśnij T i FIRE. Teraz F5 – nieśmiertelność, F6 – amunicja.

AZTEC CHALLENGE
Atari

■ Kiedy jesteś na prostej i nie ma przed tobą żadnych przeszkód, wykonuj nieustannie góra – FIRE. 1000 punktów za każdym razem.

■ FIRE+S – nieśmiertelność, FIRE+D – uzupełnienie granatów.

■ Kiedy zginiesz, naciśnij dwukrotnie L. Wyciągnięcie broni: joy FIRE – dół, zmiana broni: joy góra.

■ Wyciągnij pistolet – możesz przechodzić przez ściany po lewej stronie ekranu. Pudełka możesz wykorzystywać wielokrotnie.

B-17
Amiga

■ Klawiszem C wywołujesz menu pilotów. Po wybraniu pilota ponowne potwierdzenie oznacza jego aktywizację.

B. C. BILL
Spectrum

■ Po dokonaniu wyboru sterowania naciśnij Y.

B.A.T.
PC

■ Idź do salonu gier i przyjmij wyzwanie rzucone przez jednego z klientów. Wygrasz nagrywając grę na video i puszczając ją później w zwolnionym tempie. Zamiast brać od pokonanego 1000 kredy-

tów, zaproponuj mu towarzyszenie ci po mieście (wolne wejście do północnego airlock'a) zaraz po tym wybierz opcję SEARCH – masz wszystkie przedmioty. 2) W pokoju hotelowym znajdziesz kartę wstępu do sekcji inżynieryjnej (warta ponad 3000 kredytów).

B.C. KID
Amiga

■ Na pierwszej planszy idź w lewo i skocz do góry naciskając FIRE – pojawi się mały kwiatek. Zabierz go – w powietrzu pojawi się ptaszek. Złap go szybko i ściągnij na dół – dodatkowe życie.

BAAL
Amiga

■ W tabeli HIGH SCORE napisz LOVEBUNDLE.

BABY JOE
Amiga, Atari ST

■ Kody do leveli: 2.YOUPI 3.GLOUP 4.MUMMY

BACK TO SCHOOL
Spectrum

■ Klawiszologia: K – Pocałunek, J – Praca, C – Łapanie myszy, R – Wypuszczenie myszy. W ławce: O – Lewo, P – prawo. G – strzał z pistoletu wodnego, U – rzucenie petardy, W – pisanie po tablicy, ENTER – koniec pisania.

BACK TO THE FUTURE 2
Amiga

■ Zrób pauzę i wpisz: THE ONLY HEAT THING TO DO. Jesteś nieśmiertelny, Z – skipper leveli.

C-64

■ Zatrzymać grę (Z, SPACJA i lewy SHIFT) i wpisać jedno z haseł (każde na innym levelu): 1 – MARTY MCFLY (nieśmiertelność), 2 – MOM, IS THAT YOU (do następnego levelu), 3 – TOM LOVES THERESA (nieśmiertelność), 4 – OUTATIME (do następnego levelu), 5 – BACK TO THE FUTURE 3 (trzy dodatkowe życia).

BACK TO THE FUTURE 3
Amiga

■ Kody do leveli: 1) ROTTEN CHEAT, 2) LOUSY CHEAT, 3) LOW DOWN CHEAT. Od razu po wgraniu pierwszego dysku pokaże ci się menu, wciśnij HELP, a pokaże ci się inne menu, również ciekawe.

C-64

■ Naciśnij RUN/STOP – skipper leveli.





FRENCH FOOD - LES CUISES DE GRENOUILLE
JEŚLI NIE MUSIELIŚCIE SIĘ UCZYĆ FRANCUSKIEGO, DOMYŚLCIE SIĘ.

BAG IT MAN
C-64

■ Gliniarza można załatwić kilofem, lub spuszczając mu worek ze złotem na głowę. Aby wsiąść do wózka należy chwycić się uchwytu (FIRE) i gdy pojazd będzie przejeżdżał pod tobą, opuść się do niego (również FIRE).

■ Nieśmiertelność: POKE 19013,189: POKE 22235,5: POKE 22236,255.

BALLBLASTA
C-64

■ Wciśnij: M + A + J + C + D – następny poziom.

BANDIT KINGS
Amiga

■ Idź do MARKET PLACE i kup tyle futer (FUR), żeby zostało ci około dwóch sztuk złota w zapasie. Teraz wystarczy klikać kolejno na BUY FUR i O.K. Można to powtarzać bez końca.

BANG! BANK!
Atari

■ Każdorazowe naciśnięcie w trakcie gry: CONTROL+SHIFT+SELECT + P daje dodatkowe życie.

BARBARIAN 2
Amiga

■ Naciśnij HELP + M + E dla uzupełnienia energii.

■ Do zabicia ostatniego czarownika potrzebna jest tarcza – kiedy leszcz strzeli do ciebie, użyj ikony obrony (DEFENSE ICON), a odbity strzał trafi go.

BARBARIAN
Amiga, Atari ST

■ Na początku gry napisz, korzystając z klawiatury numerycznej 04-08-59 – nieśmiertelność. Smoka zabij z łuku, strażniczki przy pomocy magicznej tarczy. W komnacie z łukiem jest zapadnia, uruchamiana po stanięciu na nią.

PC

■ Kiedy znajdziesz łuk, naciśnij kolejno spację, F1, F5, F3, F1, spację – otrzymasz tarczę.

■ Po GAME OVER powróć do DOS'u i wczytaj grę ponownie. Po rozpoczęciu gry będziesz miał trzy życia zamiast dwóch. W miejscu gdzie wziąłeś łuk, połóż go – pojawi się tarcza, którą pokonasz czarownika (F9).

BARD'S TALE
Amiga

■ Całe złoto daj pierwszemu członkowi drużyny, usuń go i włącz ponownie grę. Tak samo uczyń z resztą drużyny (nie nagrywaj stanu gry). Zresetuj i wgraj program ponownie – każdy członek drużyny posiada tyle złota, ile poprzednio cała drużyna.

■ Strażnikowi w świątyni Mad Gods szepnij: HAMBURGER.

BART SIMPSON VS SPACE MUTANTS
C-64

■ W pierwszym etapie wejdź do sklepu z zabawkami i do przemy-

słowego – kupisz fajerwerki na mutanty i różne duperele. Jak spotkasz faceta skocz na niego, potem joy w dół – masz noktowizor. Jeśli go rozdepczesz, wyskoczy z niego moneta.

Amiga

■ W pierwszym etapie należy pomalować wszystko to, co różowe, na czerwono spray-em, bombami lub petardami. Ptaka w klatce uwalnia się przy pomocy bomby.

PC

■ Na ekranie z wesołą rodzinką Simpsonów wpisz: COWABUNGA i wciśnij ENTER. Masz nieśmiertelność.

BASIL Atari

■ Weź nóż, papieros, pistolet, klucz i kwiaty w wazoniku i idź pod kaczą kolumnę. To już wszystko!



BASKETBALL, TV SPORTS Amiga

■ Zablokuj przeciwnika ciałem, tak aby podniósł piłkę do góry i nie miał do kogo podać. Możesz wtedy nawet trochę się odsunąć, a przeciwnik i tak nie będzie mógł się ruszyć.

BATMAN C-64

■ SET OF TOOLS i CONTROL DISK – użyj w pokoju z zepsutym komputerem, LOCK-PICK – otworzy drzwi na dach (take your lock), FALSE NOSE – zmieniasz barwę i przeciwnicy nie strzelają, DOOR KEY – otwiera zamknięte drzwi, FLASH LIGHT – latarka, konieczna w kwaterze Pingwina, ROPE – lina do użycia w podziemiach (two halves), TRAINERS – bieganie, LIFT KEY – klucz do windy, DART – rzutka, należy nią rzucić w tarczę, GAMES DISK – do użycia w pokoju ze sprzętem, w kwaterze Pingwina, PASS CARD – otworzy czerwone drzwi (don't pass door), VIDEO TAPE – należy włożyć do magnetowidu. LEMONADE, SWEET, TOAST, FRIED EGG, CUP CAKE, BANANE – energia.

■ Wskazówki: po rynnie wchodź do domu, różowa peleryna to osłona, w ciemnym pokoju wkręć żarówkę, napoje i hamburgery to energia.

BATMAN 2 Nintendo

■ Kody: 1-1) LPRZ, 2-1) NMLL, 3-1) LGZQ, 4-1) GNXF, 5-1) QCVN, 6-1) FFHC, 7-1) GPZT, 1-2) MDRR, 2-2) NWKL, 3-2) GPTW, 4-2) KHCN, 5-2) WBZT, 6-2) CKQG, 7-2) GPZT.

BATMAN RETURNS Amiga

■ Wojowników wylatujących w grupach można pokonać bez większych strat energii w następujący sposób: 1) ustaw się na podium (w bezpiecznym miejscu) twarzą do wojowników. 2) przytrzymaj FIRE zadając nieustannie ciosy wojownikom. 3) Gdy jakiś wojownik przedostanie się za ciebie i będzie atakował cię z tyłu, przeskocz zwinnie na przeciwległe podium lub platformę i powtarzaj dalej poprzednie czynności.

Nintendo

■ Kody: 7D7X XZ X3DY58, ZD7X YZ !B52 *7, *953 !D X94X 6X, X11Z 61 8X*B D9, 121X 81 6857 X2, *953 !D X54X 4Y, Y531 83 !42Y !B, 1119 89 8136 93.

BATMAN THE MOVIE Amiga

■ Na ekranie tytułowym napisz JAMMMM. Jesteś nieśmiertelny. F10 – przenosi do następnego etapu.

Amstrad

■ Podczas ładowania gry, gdy pojawi się po raz drugi czołówka i komputer będzie czekał na naciśnięcie spacji, odczekaj jedną minutę i dopiero teraz naciśnij. Jesteś nieśmiertelny.

C-64

■ Gdy przechodzisz grę na jednym życiu, to zabij się dwa razy pod koniec czwartego etapu. 500.000 punktów w HIGH SCORE murowane.

BATTLE CHESS Atari ST

■ Klucz klawiszy: F1, F5, F6, F10 – obejrzysz wszystkie możliwe animacje.

PC

■ Grając na klawiaturze, naciśnij F1 i wybierz z menu opcję SETUP BOARD. Będziesz mógł dowolnie ustawić figury. F3 – przejście do wyboru figury, ENTER – akceptacja figury, DELETE po wybraniu figury – usunięcie.

BATTLE HAWKS 1942 Amiga

■ Potrzebne klawisze: U – katapulta, 2..8 – przełączanie stanowisk w samolocie.

BATTLE ISLE'93 PC

■ Kody: 1) LUMIT, 2) LUNAR, 3) LUTOF, 4) SONIX, 5) SOWYN, 6) SOSOO, 7) SONAF, 8) RACHE, 9) RAMPE, 10) RANGG, 11) FILMO, 12) FIEST, 13) FINXT, 14) EBENE, 15) EBSYL, 16) EBONY, 17) EBTAR, 18) KARST, 19) KANTO, 20) KAROT, 21) KAISR, 22) SYBIL, 23) SFINX, 24) SYNOM.

■ SECRET CODE: 1. DIONE, 2. NAIAD.

■ Kody dla dwóch graczy: 1. LUPOS, 2. SONNE, 3. SOTEX, 4. RASEN, 5. FISCH, 6. EBTON, 7. KABEL, 8. SYTAX.

BATTLE ISLE Amiga, PC

■ Od 17. poziomu możliwa jest gra z komputerem. Kody: 0. FIRST, 1.

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Przekręty – Psycho Pigs – Rada Ministrów; UGH! – Zatwardzenie; Diggers – Grabarze; Full Contact – Defloracja; Kult – Kazik; Fury of the Furries – Furman i Furmanka; Fire and Ice – Dziadek Mróz i Sztuczne Ognie; Body Blows – Wybuchowe Chłopy; Back to the Future – Powrót do Ciemnoty; War in the Gulf – Wrzątek w Zatoce; Tie Fighter – Cherbaciany Wojownik; Heart of China – Serce Czajnika; Dune – Zadyma w Piaskownicy; Perfect General – Jaruzelsky; Pipe Dream – Sen o Pipie; Shadow Caster – Cień Kastrata; Soccer Kid – Soczek z Dziecka; Strike Commander – Lech Wałęsa.

GHOST, 2. GAMMA, 3. MARSS, 4. EAGLE, 5. METAN, 6. FOTON, 7. POLAR, 8. TIGER, 9. SNAKE, 10. ZENIT, 11. DONNN, 12. VESTA, 13. OXXID, 14. DEMON, 15. GIANT (GRANT), 16. CONRA (COURA), 17. PHASE, 18. EXOTY, 19. MOUNT, 20. FIGHT, 21. RUSTY, 22. FIFTH, 23. VESUV, 24. MAGIC, 25. SPACE, 26. VALEY, 27. TESTY, 28. TERRA, 29. SLAVE, 30. NEVER, 31. RIVER, 32. EUROP, 33. STORM. Na dysku 5. jest program, który dokonuje upgrade–u map na dysku 2. Podczas gry lepiej korzystać z kopii 2. dysku, by nie zostały na nim utrwalone wyniki.



BATTLE OF BRITAIN
C-64

■ Kiedy wróg siądzie ci na ogonie, skieruj drążek w dół i w lewo.

■ W kampanii by nie przegrać musisz utrzymywać swe straty w granicy 40 samolotów. Uzupełniaj przede wszystkim dywizjony uzbrojone w Spitfire'y. Im więcej miast zbombardują Niemcy, tym mniej dostajesz samolotów. Pamiętaj, że lepiej mieć dwa dywizjony po 15 samolotów niż 6 dywizjonów po 5. Atakuj wyprawy kilkoma dywizjonami naraz. Nalot złożony tylko z bombowców, leci zwykle w głąb kraju. Unikaj lądowania na lotniskach gdzie jest Heavy Rain. Naciśnięcie: R pokazuje stan radarów. Gdy atakujesz Niemców pamiętaj, że: 5 samolotów wysoko to myśliwce, niżej – bombowce. By zestrzelić max. bombowców zestrzel cztery, a za piątym leć, ale nie strzelaj. Aby zestrzelić max. myśliwców zestrzel pięć bombowców (to nie błąd!). Mając Niemca na ogonie ciągnij joya ku sobie.

BATTLE OF MIDWAY
C-64

■ By uruchomić lotnictwo, najedź kursorem na swoje okręty i naciśnij P. Zwyciężysz zatapiając 4 duże japońskie lotniskowce. Japończycy atakują Midway o 6.30, a TF17 o 13.30.

BATTLE SHIPS
C-64

■ Grając z komputerem, ustaw swój podwójny okręt w prawym dolnym rogu po przekątnej lewo-dół, prawo-góra.

Amiga

■ Celuj w dół planszy, circa trzeci rząd od dołu – trafienie gwarantowane.

■ Naciśnięcie F5, w czasie gdy przeciwnik strzela w nasze statki, unieważnia jego ruch. Wciśnij HELP. Odtąd masz cały czas 40 strzałów.

BATTLE SQUADRON
Amiga

■ Gdy ukaże się latający napis TIC/FREESTYLE naciśnij prawy klawisz myszy – nieśmiertelność.

■ Na ekranie tytułowym napisz ELECTRONIC.

■ Podczas ładowania gry trzymaj prawy klawisz myszy – nieśmiertelność. Wpisz wyraz CASTOR – nieśmiertelność. Wciśnięcie spacji na ekranie tytułowym powoduje przejście do edytora parametrów gry. Klawiszami F1...F5 zmieniasz siłę, a F6...F10 rodzaj broni.

BATTLE VALLEY
Amiga

■ Aby być nieśmiertelnym, wpisz: ROGER MELLIE THE MAN ON TELE.

BATTY
C-64

■ Gdy pokaże się napis „PRESS FIRE.." naciśnij RUN/ STOP/ RESTORE i wpisz POKE 60684,189; SYS 31122. Nieśmiertelność.

Spectrum

■ Po trzecim odbiciu piłki staraj się kierować ją w lewo – szansa na zdobycie rakiety lub pistoletu.

BBS JANE SEYMOUR
Amiga

■ Kody do leveli: SLUMBER, INTEREST, BULKHEAD, SHOWROOM, MUSHBASH.

BC KID
Amiga

■ W jednym z etapów musisz przejść lotne piaski. W tym etapie jest palma, znajdź ją i uderz w nią głową. Palma zacznie się poruszać. Wskocz na nią, a przejdziesz piaski.

BC'S QUEST FOR TIRES
Atari

■ Drugie jezioro pokonaj czepiając się ptaka. Przed trzecim musisz przyspieszyć (FIRE + prawo), a następnie wybić się jak na skoczni narciarskiej.

BEACH HEAD
Atari, Commodore

■ Po wczytaniu gry czekaj cierpliwie na rozpoczęcie demonstracji. Możesz włączyć się do gry w dowolnym momencie.

C-64

POKE 8289,99 – nieśmiertelność.

BEACH VOLLEYBALL
C-64

■ Zacznij skakać zaraz po podrzucie piłki i uderz ją (FIRE) po drugim skoku. Tej piłki przeciwnik nie odbierze.

Amiga

■ Podczas gry napisz DADDY BRACEY (ekran powinien zamigotać). F1 – skipper leveli.

BEAST 3
Amiga

■ Podczas dema napisz DADDY DRAW THIS FOR ME (RETURN) – nieśmiertelność. Podczas gry używaj klawiszy kursora.

BEATLE JUICE
PC

■ Kody do leveli: EERIE, TRICKY, WEIRDO.

BEAVERS
Amiga

■ W czasie gry wpisz: BIGBIGBIGB, potem F2 – zmienia level.

BEETHOVEN'S 2nd
PC

■ Gdy przytrzymasz dłużej spację, będziesz miał super szczek, usłyszą cię wszędzie. Gdy wykorzystasz wszystkie CONTINUE i pojawi ci się EXIT TO DOS naciśnij Na będziesz grał od poziomu, na którym zdechłeś.

BENEFACTOR
Amiga

■ Kody: 1) GMB3JM3PQT, 2) GMHL4PINQR, 3) 1VQD23N1BF, 4) 1RQ3LJKCFD, 5) 6WWLLKMQQP, 6) 1JQ24NSGQP, 7) 6TB3CDCJD2, 8) QFJ2NJMHQM, 9) 6LHLN4K4QR, 10) QWJ23K3D4J, 11) 3QQPNH4NLF, 12) 11Q3V3LDQD, 13) 3GQPVNLKQ3, 14) 1PQHLWN23T, 15) 1N11HNHH45, 16) NNQ2RRPDQQ, 17) 1NQHW5KBQ4, 18) MMQ5353M1M, 19) MMQPGPQPGP, 20) 21QMQ3QMQ3, 21) MMQP4PSRQR, 22) MDCNB2BM1D, 23) MLQPF4P42N, 24) MNQPMQ5TQ5, 25) 2L12KLGKQR, 26) M5CNFF2PHH, 27) M51MH2GSNK, 28) MKQ55SMQQ4, 29) MMQPSP4NQN, 30) MR1MFB2QJF, 31) MXQPJKSRLM, 32) MLCNNMFQQP, 33) 5BJ3TFGFQC, 34) 3GQNFLL31G, 35) Q6NG343BDJ, 36) 3MQJKNWPQT, 37) QMDBMNHFQR, 39) 3NQ43TMK2P, 40) QJLF44NHQQ, 41) QNLFQSLFQS, 42) 1SQBFDSDHF, 43) 3KQJHLV4MQ, 44) Q2DB4FFDQH, 45) GCFKQ3FKQ3, 46) 1JQFK4QFK4, 47) 3LQJHMV4MB, 48) 3PQNR5PMQT, 49) 3HQNTMNKQJ, 50) M1Q4CC4M11, 51) MMMS3S3424, 52) 52DFKFJLQL, 53) MMMSRSLRQR, 54) 2PQFBQP21P, 55) MVMSJL34FH, 56) 2DQK4JSMQL, 57) MNMSRTLRQS, 58) MKQNFLTQ34, 59) MMQSMSQSMS, 60) 2GQJRLP3QK, 61) 54DFPP2GQQ, 62) 5PLJJ5K33T.

BETRAYAL AT KRONDOR
PC

■ W części drugiej uzbieraj trochę broni i zbroi. Gdy wejdziesz do Romney, ceny w tym mieście skoczą o 100%. Wszystkie rzeczy sprzedawaj właśnie tam, a kupuj w innych miastach. Nie gromadź pieniędzy, później nie będą już potrzebne. Trzymaj przy sobie najwyżej 2000. Jeśli masz kasę to kup lutnię i wytrenuj kogoś z drużyny (najlepiej Owyna), a później graj w tawernach. W każdej części w każdej tawernie pieniądze dostaniesz tylko raz.

■ Kody na „free stuff". Chapter 1 – 6478, Chapter 2 – 9216, Chapter 3 – 7702.

■ Odpowiedzi na zagadki. Hasła trzyliterowe: DIE, FOG, ICE, KEY. Hasła czteroliterowe: BARD, BARK, BELL, BOOK, BULL, CANE, DICE, DOOR, DRUM, ECHO, EGGS, EYES, FIRE, HAIR, HOLE, LAKE, LIFE, LOGS, MILK, NAME, PATH, PIPE, PLOW, RAIN, RING, ROPE, RUST, SAWS, SHOE, SURF, WALL, WIND. Hasła pięcioliterowe: ARROW, ASHES, BLADE, BLOOD, BROOM, CARDS, CHEST, COALS, COLTS, DEATH, FLAGS, GRAVE, HASTE, HOLES, HONEY, MUSIC, NOISE, NOOSE, OCEAN, ONION, PEACE, RIVER, SHOES, SIEVE, SMOKE, SNAIL, SPURS, STAKE, STARS, STOVE, SWORD, TABLE, THORN, TOWEL, WAGON, WATER, WEARY, WRONG. Hasła sześcioliterowe: ADVICE, BARROW, BOTTLE, BREATH, BRIARS, BRIDGE, BUBBLE, BUTTON, CANDLE, COFFIN, EQUALS, FUTURE, GLOVES, ICICLE, JACKET, MIRROR, MOUSER, ORANGE, PADDLE, PRIEST, SADDLE, SECRET, SHADOW, SNARES, SPIDER, SPONGE, SQUARE, STAIRS, TEMPER, TROLLS, WALNUT. Hasła siedmioliterowe: ALCOHOL, DISPUTE, FARRIER, GALLOWS, HANGMAN, KNOCKER, NOTHING, OUTSIDE, PROMISE, SAWDUST, SILENCE, THISTLE, THOUGHT, VICTORY. Hasła ośmioliterowe: ALPHABET, DARKNESS, DELEKHAN, GAUNTLET, HORSEMAN, MATTRESS, STRANGER, SUNSHINE, TREASURE. Hasło dziesięcioliterowe: GLAMREDHEL. Inne: THE DEAD, DAY NIGHT, EYE TO EYE, TRADE MARES.

■ Jeśli w CHAPTER 6 rozejrzysz się po Kronodorze, to możesz znaleźć świątynię (wcześniej jej nie ma).

BETRAYAL
C-64

■ Jeśli w jakimś mieście są same Trolle (bez żołnierzy) to atakuj je. Trolle bez walki przejdą na twoją stronę.

BETTER DEAD THAN ALIEN
Amiga

■ Jeśli nie możesz uciec przed rakietą, naciśnij ESC i usuń statek z jej toru, a następnie naciśnij N.

■ Kody do poziomów: 1) ELEKTRA, 2) SYZYGY, 3) DRAMBUIE, 4) PLUG, 5) SOPRANO, 6) MAYONNAISE, 7) FAUCET, 8) POTATO, 9) WOOMERA, 10) NARCISSUS, 11) DEBUTANTE, 12) FIRKIN, 13) ACO-

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Varia – Errare Pentium est!; Skończyła się przyjemność, a zaczęła ciąża; Co zrobiłby Adam gdyby nie miał Ewy – oswoiłby inne zwierzę; Ludzie pierwotni mieli narządy z kamienia; Pilot poczuł, że ma odcięty ogon; Z prochu powstałeś to się otrzep; Konie z wozu babom lżej; Dobra! Porozmawiajmy jak gazeta z mężczyzną; Muszę się wyprowadzić z domu bo jak tu żyć w jednym bunkrze z wrogiem; Marchew wzmacnia potencję ale trudno ją przymocować; Zostanę księdzem jak mój ojciec; E=SS^2; Dzień bez podlizywania się jest dniem straconym; Podobno w Polsce będzie dobrobyt i wszyscy będą mieli Nintendo, ale ja się nie boję, bo i tak mam raka płuc; U mnie wszystko po staremu, ta sama cela, stary taki sam burak i łyka wszystko jak pelikan, a stara myśli, że wszystko jest w porząsiu bo wszystkiego nie wie; PeCet, PeCet ty jesteś jak zdrowie, nikt się nie dowie ile kosztujesz aż się popsujesz; Lejąc z wiatrem idziesz na łatwiznę; Wśród chorób zawodowych wyróżniamy: pylicę i rzeżączkę; Mój kolega na wsi ma Sex Szopę; 997 – najlepszy Part Line po polsku; Powiedz coś bo się krzywo oplułeś; Erotuman – Ogłupiony przez panienki;

USTIC, 14) TRIPTYCH, 15) JABBERWOCKY, 16) WHIMSICAL, 17) CORNUCOPIA, 18) PUJABI, 19) TIDDLY POM, 20) KEWPIE DOLL, 21) SEPULCHRE, 22) EUPHEMISM, 23) GRAMMARIAN, 24) CROSSWORD.
■Na OPTION SCREEN wpisz CHAMP i wciśnij HELP – otrzymasz listę wszystkich cheatów w grze.

BEVERLY HILLS COP Amiga
■Aby mieć wszystkie etapy do dyspozycji, na ekranie ze stopniami trudności napisz: MELLIE.

BIFF C-64
■WIRE CUTTER – użyj na linie (najpierw musisz użyć Power Card), POWER CARD – użyj na linie, A ROPE – użyj na przerwanym moście (tam gdzie zebrałeś POWER CARD), MADHESS – użyj na przedmościu (ale musisz mieć ze sobą BANGER), THE COIN – użyj na samochodzie, AN AXE – użyj na czerwonym drzewie, PLANT SEEDS – daj żółtemu facetowi (strachowi), TIN OF OIL – naoliw dziurkę od klucza, OLD CLOTHES – użyj na żółtym pamprze (na krzyżu), CHOC SEEDS – użyj na żółtym papierze, CHOCOLATES – użyj w domku na drzewie, BUG SPRAY – użyj na samochodzie, RECORD – użyj na mostku (na prawo od wielkiego drzewa), THE KEY – otwórz zamek (który naoliwiłeś), BROKEN RING – musisz go mieć gdy używasz na grzybie, FLOWER POT – użyj na małym mostku (tam gdzie jest żółty ptak i zielony stwór), PLANKS – użyj na wodzie, EXPLOSIVES – użyj koło białego murka, BATTERIES – użyj na samochodzie, Latarka – użyj w ciemnym pomieszczeniu, A JEWEL – zostaw na czerwonym grzybie (musisz mieć BROKEN RING), FIXED RING – użyj w domku na drzewie, EMPTY GLASS – użyj koło małego kawałka wody, FULL GLASS – zostaw w domu na drzewie, ICE CREAM – zostaw w domku na drzewie, FLOWER – zostaw w domku na drzewie. Przy pomocy spacji używa się przedmiotów.

BIG FOOT C-64
■Skacząc w tę i zpowrotem przez wodę zyskujesz punkty. Jedząc zielone kwadraty (szpinak) zyskujesz energię.

BIG NOSE C-64
■Naciśnij C= – skipper leveli.

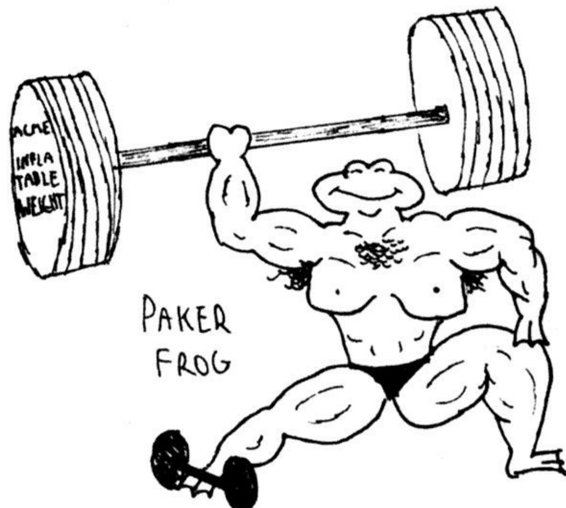
Amiga
■Na pierwszym levelu, w pierwszym dołku znajduje się kość, weź ją, a znajdziesz się na drugim poziomie. W dalszej części gry jest podobnie i każda kość leżąca w dziwnym miejscu może cię ucieszyć.

BIG RUN Amiga
■Pauza, poruszaj joystickiem: lewo, prawo, dół, góra, góra, lewo, dół, prawo.

BIGLES 2 C-64
■S – dźwięk, F7 – pauza, F1 – koniec, M – mapa.

BILL's TOMATO GAME Amiga
■Kody do leveli (co trzeci): MEPEL, CLO OPAN, BEGGEN, NOIBBAT, CLIENNUNG, MEF FAN, BOO MAN, FLESSAR, SAVOG, SIPVG, VOA SSOG, PLOIDDOG, BYMEL, SLYPPIT, DRUTTEL, MOISSAT, SCAINVN, TEETTAL...
■HELP – skipper leveli.

■Levele: 1 – GLYCKEN, SEEPPUN, MEPEL, PLOOTTIT, WAMAL, CLOOPAN, GIAPOG, ZULLAR, BEGGEN; 2 – ZAIVIT, ZIOMBAL, NOIBBAT, VIANEN, CLIENNUNG, WAIVOR, GLEALLOG, MEFFAN, SIEDDER, TOUKER; 3 – BOOMAN, BINNON, CLOINAL, FLESSAR, TIGFIN, TOKEN, SAUOG, TAIGGAT, CLYFIT, SIPUG; 4 – GEABBAR, TAPPER, VOASSOG, GIVIN, TIAVER, PLOIDDOG, NEABBAN, PAIBBIN, BYMEL, SLOOVOM; 5 – WYVAN, SLYPPIT, FLOGGAL, VENIN, DRUTTEL, GLIETTUG, FLYNNEL, MOISSAT, DROADDAR, BOUTT; 6 – SCAINUN, PLAMIN, GYVET, TEETTAL, BOACKER, BOICKEL, PLOAGOG, FLOUMUN, WOISSAN.



BIO CHALLENGE Atari ST, Amiga
■Zatrzymaj grę naciskając ESC. G – następny poziom.

BLACK CRYPT
Gdy będziesz zwiedzał lochy, znajdziesz eliksiry INVISIBILITY. Nie używaj ich w czasie gry, ponieważ będą potrzebne przy STARCIU OSTATECZNYM w walce z ESTOROTHEM PAINGIWEREM. Kto z nim wygra bez pomocy tych eliksirów, będzie TWARDYM GOŚCIEM.

Tipsy

BLACK KNIGHT 2 C-64
■ Hasło: PICKET.

BLACK LAMP Atari
■ Strzel smokowi kilka razy w głowę. Kiedy smok zdechnie, pojawi się czarna lampa.

BLACK TIGER Atari ST
■ Kiedy komputer prosi o dysk nr 2, włóż czysty sformatowany dysk do stacji.

BLACKTHORNE PC
■ Wszystkie kody: 2) FBWC, 3) QP7R, 4) WJTV, 5) PRYB (lub RRYP), 6) ZSGP (lub ZS9P), 7) XJSN, 8) CGDM, 9) TJ1F, 10) BMHS, 11) Y4DJ, 12) HCKD, 13) NRLF, 14) J6BZ, 15) MJXG, 16) K3CH. Według drugiej wersji 10) GSG3 i następne normalnie.

BLAGGER C-64
■ POKE 3560,8 – nieśmiertelność.

BLAKE STONE PC
■ Kombinacja klawiszy: J, A, M, ENTER daje 100% zdrowia, 100% amunicji i wszystkie typy broni, oczywiście kosztem punktów.

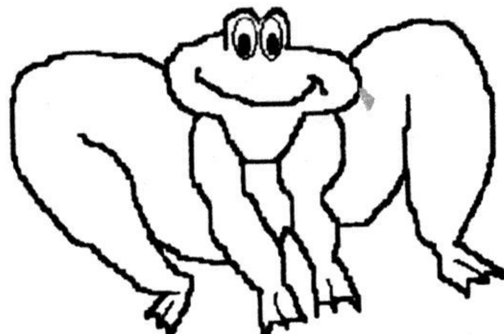
BLINKY'S SCARY SCHOOL Atari
■ Jeśli jesteś w drugiej części zamku i masz już wszystkie potrzebne do nurkowania przedmioty, a nie chcesz wracać przez wszystkie komnaty, wejdź na dach, idź w prawo, wskocz na pionową ścianę, a potem w kierunku księżyca, odbijając się w prawo dotrzesz wkrótce do komnaty położonej niedaleko miejsca startu.
■ W części zamku gdzie znajduje się AIR TODAY skocz w górę na ścianę. Teraz idź w prawo, znajdziesz się w komnacie z latarką (HAVE YOU SEEN THE LIGHT?).
■ Naciśnij SELECT przed screenem tytułowym – nieśmiertelność.

C-64
■ Jeśli się zablokujesz, to naciśnij RUN/STOP i Q. Będziesz grał od nowa.
■ Kiedy jesteś na dachu nad komnatą z dwoma krzesłami, przeskocz mur, a znajdziesz się w komnacie z latarką.
■ Mikstura do latania: biały worek, czerwona ryba, niebieska butelka, żółta butelka. Mikstura do pływania: granatowe oko, żółty hamburger, czerwony cukierek, niebieski syfon. Kolejne przedmioty musisz umieszczać w kotle. Za każdym przejściem zbieraj dwa przedmioty i jeden papier toaletowy. Aby cię przeniosło musisz stanąć na sedesie (jeśli masz papier). Gdy posiadasz miksturę do pływania, musisz iść na pomost i skoczyć do wody. Przedtem powinieneś wziąć latarkę abyś miał jasno w nieoświetlonej części zamku. Po przepłynięciu tuneli przejdź cmentarz i weź budzik. Wróć spowrotem i obudź śpiącego człowieka.

BLOCK OUT C-64
■ Przed wybraniem opcji START GAME wyciągnij dyskietkę ze stacji. W trakcie gry włóż ją z powrotem. Wpiszesz się z najlepszym wynikiem.

BLOOD MONEY Amiga
■ Naciśnij HELP oraz 1 – więcej żyć, 2 – więcej forsy.

BLOODNET PC
■ Kilka porad weterana: 1) Recepty na rozmaite rzeczy. Pamiętajcie, że narkotyki mają skutki uboczne: Red Lifter = Corticosteroid + Milacemine 27 – daje poczucie wielkiej siły. Hero Maker = Nootroamphetamine + Corticocyclidine + Milacemine 27 – poczucie niezwyciężoności, często brawura. Flexi Cast = Pilocarpine Molder + Vitacompound G – ochrania część ciała w trakcie gojenia, co znacznie je przyspiesza. Breather = Primaphetamin + Milacemine 27 – zwiększa czułość zmysłów. One Track = Pilocarpine Molder + Milacemine 27 – daje „tunelowe" widzenie i zwiększa aktywność mózgu. House Call = House Call Gel + Vitacompound G + Milacemine 27 – przyspiesza zdrowienie. Brak jakichkolwiek skutków ubocznych. Inertial Dispersion Suit=Inertia Sensors + Circuitry Lining + Dermal Filament + Power Cell – zatrzymuje pociski konwencjonalne. Electrolytic Suit=Generator Stabilizer + Circuitry Lining + Dermal Filament + Power Cell – chroni przed bronią elektryczną (EMP). Refraction Shield=Refraction Unit + Circuitry Lining + Dermal Filament + Power Cell – pochłania wystrzały laserowe. Arno Suit=Muscle Effector + Circuitry Lining + Dermal Filament + Power Cell – zwiększa siłę pięści,wymaga Power Cell, grozi obrażeniami. Inert/Rad Suit=Radiation Screen + Inertia Sensors + Energy Interface + Circuitry Lining + Dermal Filament + Power Cell – połączenie Inert. Disp. Suit i Refr. Shield. Bardzo dobry, ma jedną wadę – trudno dostępny (jeden można złożyć sa-



Tipsy

memu, drugi ma Sir Anias, może są inne). Wrath Ray=Bioprocessor + Electrode + Kevlar Helmet + Circuitry Lining + W.R. Plans – przetwarza wściekłość na laser. Korzysta ze wsp. WILL. Biosiphon=Bionavigator + Energy Interface + House Call Gel + Kevlar Helmet + Circuitry Lining – wysysa siły witalne. Korzysta ze wsp. ENDURANCE. Neural Cannon=Generator Stabilizer + Bioprocessor + Kevlar Helmet + Circuitry Lining – wzmacnia prądy mózgowe. Korzysta ze wsp. AGILITY. Flame Thrower=Tub + Nozzle + Hose – miotacz ognia. Działa na Jellied Gas. EMP Focalizer=Pulse Emitter + Electrode + Lockpick Casing – najnowsza generacja broni antyelektronicznej. Działa na Power Cell. Sinusoidal Pulse Gun=Laser Rifle + Pulse Emitter + Bionavigator + S.P.G. Plans – broń tylko przeciw cyborgom. 2) Jeśli masz w drużynie Nimroda 7, to pewne osoby nie będą chciały z tobą rozmawiać. Nie ma na to innego sposobu niż pozbycie się cyborga. 3) Nawet przyłączenie Shocka Marauda do drużyny nie zabezpiecza przed atakami ze strony jego goryli, gdyż po pewnym czasie facet się odłącza. Jeśli chcesz pozbyć się natrętów musisz zawczasu usunąć wirusa z bazy danych, którą zanosisz Maraudowi przy pomocy Innoculatora. Ma go Penn Martinez z Houston Matrix Rovers. 4) Zagryź Markusa Pistona z Hard Metals. Wprawdzie lider Autonomy Dogs zamiast 40000$ da nam 20000$, a potem zaatakuje, lecz zawsze można zwiać. 5) W Trinity Church Cemetary pogadaj z Christianem Proelem. Dostaniesz Stake. Tamże znajdziesz jeden pojemnik Jellied Gas. 6) W Central Park nie dawaj Dodgerowi Red Lifter'a, a potem zgódź się na współpracę. Sheehy G, Cyborg Head i jeden z najlepszych speców od jury-rig są twoje – za darmo! 7) W Plaza Hotel wejdź do wewnętrznego kręgu i pogadaj z Bertrandem Focault. Potem, przy okazji innych spraw, zabierz z Nanotech Lab w Trans-Technicals urządzenie Blood-Producing Nanotech. Wróć do Plaza Hotel, uzbroj się w przynajmniej jeden Stake lub Blessed Soul Blade



i wejdź w lewe drzwi. Odpowiedz twierdząco na pytanie Focaulta, zabij go i pogadaj z leżącym na kanapie doktorkiem. Efekt taki, jak po wypiciu krwi. Nanotech możesz potem sprzedać. 8) Zbierz: Cyborg Head, Cyborg Torso, Spark Board, Sheehy G, Haas-Peters. Dopiero wtedy złóż Elvis Cyborg. Tak konstrukcja może dać Elvisowi nawet 460 punktów energii! 9) W pewnych miejscach po wyjściu z cyberprzestrzeni otrzymujemy komunikat o wirusie w naszym decku. Nie znam sposobu na pozbycie się go, więc lepiej stosować profilaktykę. Niebezpieczne miejsca to: Houston Matrix Rovers, prawa część Cafe Voltaire, Notional Labs w TT, Lazlo Greene. 10) Po pokonaniu Van Helsinga w TransTechu i rozmowie z dr. Harkerem, w cyberprzestrzeni spotkasz Harleya Shakespeare'a. Da ci on Fake Incubus. Jeśli złożysz go do kupy i dostarczysz gangowi Kenijczyków, otrzymasz 50000 dolców. Przez odpowiednią opcję w inwentarzu złóż atrapę, udaj się do Winter Garden Theater i pogadaj z Jonatanem Notobu. Udaj się gdzie indziej, wróć po pewnym czasie i znowu zahacz Notobu. Dostaniesz forsę. A teraz szybko kończ grę (to już niedaleko!), zanim Kenijczycy się skapują.

BLUE BARON
C-64

■ Kody: 3) COOL, 5) PETS, 6) HIGH, 8) GOOD, 9) GAME.

BLUE MAX 2001
Atari

■ Dla zniszczenia lecącego przed tobą samolotu, wystarczy tylko go dotknąć.

■ Bezpieczniej jest lecieć na wysokości 20–25 stóp i strzelać do czołgów, działek i barek rzecznych niż bombardować. Jest to również bardziej opłacalne punktowo. Kiedy pojawi się R, naciśnij FIRE – zwolnisz do 100.

■ Ląduj przy samym końcu bazy – zabezpieczy to twój samolot przed zniszczeniem z powietrza.

BLUE MOON
C-64

■ POKE 7316, x – gdzie x = ilość życia.

BLUES BROTHERS
Amiga

■ Lecąc parasolem w pierwszej planszy możesz chodzić po niektórych chmurach.

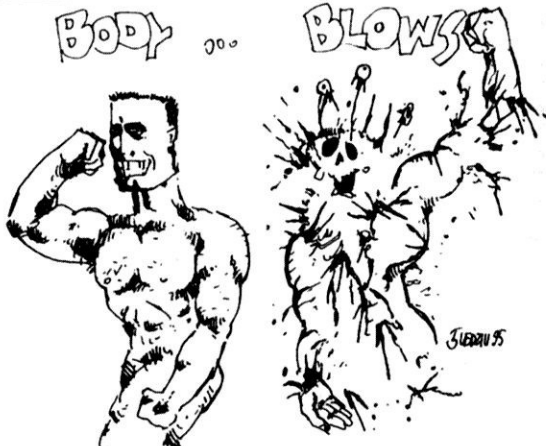
■ Podczas wybierania postaci wpisz HOULQ i numer poziomu, od którego chcesz zacząć grę.

■ W etapie trzecim znajdziesz dodatkowe życie – kapelusz.

BOB'S BAD DAY
Amiga

■ Kody: 1) ZAABCZOD, 2) ZBFBCYPD, 3) ZBFBCYOD, 4) ZXKBCXND, 5) VBFBCYQD, 6) YCKCCXPD, 7) YCKCDXOE, 8) YCPCDWNE, 9) XBFCDYQE, 10) XCKCKXPE, 11) XCKDDXOE, 12) XDPDDWNE, 13) WCKDEXQF, 14) WDPDEWPF, 15) WDPDEWOF, 16) WEAEEVNF, 17) VBFEEXPF, 18) VCKEEXPF, 19) VCKEFXOG, 20) VDPEFWPG, 21) VCKFFXQG, 22) VDPFFWPG, 23) VDPFFWOG, 24) VEAFFYNG, 25) TCKFGXQH, 26) TOPGGWPH, 27) TOPGGWOH, 28) TEAGGVNH, 29) SDPGGWQH, 30) SEAGGUPH, 31) SEAHHVOI, 32) SFFHHUNI, 69) IC-

KONXQO, 70) IDPONWPO, 71) IDPPNWOO, 72) IEAPNVNO, 73) HCKPOXQP, 74) HDPPOWPP, 75) HDPPOWOP, 76) HEAQOVNP, 77) GNDQOWQP, 78) GEAQOUPP, 79) GEAQPVNQ, 80) GFFQPUNQ, 81) FCKRPXQQ, 82) FDPRPWPQ, 83) FDPRPWOQ, 84) FEARPVNQ, 85) EDPRQWQR, 86) EEASQVPR, 87) EEASQVOR, 88) EFFSQUNR, 89) DDPSQWQR, 90) DEASQVPR, 91) DEATRVOS, 92) DFFTRUNS, 93) CEATRVQS, 94) CFFTRUPS, 95) CFFTRUPS, 96) CGKURTNS, 97) BCKUSXQT, 98) BDPUSWPT, 99) BDPUSWOT, 100) BEAUSVNT.



BODY BLOWS Amiga

■ Wywołanie ukrytego menu: joystick w 1. porcie skierować w lewo, w 2. porcie na prawo – po ok. 4 sekundach pojawia się CHEAT MODE. Podczas gry naciśnij dłużej FIRE – ekstra cios.

■ Grając Ninją stosuj cały czas kombinację (stojąc z lewej strony przeciwnika) Góra + Lewo + Fire. Jeśli będziesz szybki to przeciwnik nie zareaguje.

BODY BLOWS GALACTIC Amiga

■ Każdy tajny cios (FIRE) podnosi kwalifikacje przeciwnika, dlatego nie należy stosować, zbyt często.

■ W HIGH SCORE wpisz DESIRE 93 – nieskończona liczba kredytów. LORDARSE – nieśmiertelność.

BOMB SCARE C-64

■ Kody do teleportacji: 1) ZEPHA, 2) QWART, 3) DELTA, 4) XYLEM, 5) NITRO, 6) CRYPT, 7) YTRON, 8) ASTRA.

BOMB X Amiga

■ Dla posiadaczy ACTION REPLAY MkIII. Komórka pamięci odpowiadająca za ilość żyć dla gry na jednego gracza to: C12C41. Wystarczy wpisać tam wartość FF i masz 255 żyć.

■ Wszystkie kody: PLATZ, SAFEZ, HEROS, EXTAZ, SLURP, WOUAH, RIGOL, FACIL, RAPID, PRESR, VATIF, MONST, GAMEX, GATHO, LIBER, STRIN, HAIRS, SOURI, EROTI, HELLO, DIVAN, EPOUS, JARET, APHRO, PILEU, ERECT, PANTY, ORGAS, JOUII.

PC

■ Kody do gry: 1) PLAIZ, 2) SAFES, 3) HEROS, 4) EXTAZ, 5) SLURP, 6) WOUAH, 7) HAAAA, 8) RIGOL, 9) FACIL, 10) RAPID, 11) SYMPA, 12) PRESR, 13) VATIF, 14) MONST, 15) GAMEX, 16) GATHO, 17) LIBER, 18) STRIN, 19) HAIRS, 20) SOURI, 21) EROTI, 22) VIRTU, 23) STRIP, 24) HELLO, 25) PIEDD, 26) DONNA, 27) DIVAN, 28) MINIE, 29) FORME, 30) EPOUS, 31) BELLE, 32) HABIT, 33) JARET, 34) PANAR, 35) GONAD, 36) APHRO, 37) CONTR, 38) CUISS, 39) PILEU, 40) LANGS, 41) BISOU, 42) ERECT, 43) DSOUS, 44) COMPA, 45) PANTY, 46) LOLOS, 47) SESAM, 48) ORGAS, 49) JOUII.

BOMBER BOMB Amiga

■ W czasie gry H – nieśmiertelność.

BOMBO C-64

■ Podczas gry trzymanie naciśniętego RUN/STOP unieruchamia twoich nieprzyjaciół.

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Varia – Nie mam zamiaru maślić ale podziw sam dusi moje gardło; Można was nie kochać, można nienawidzić ale tylko głupiec może was ignorować; Czy czołg T–68 to dwa zespawane T–34?; Rolniku kupuj dodatki do pasz; Mój kolega ma tak mały mózg, że jak się nim potrząśnie to dopiero po tygodniu słychać grzechotanie; Kiedy otworzycie agencję towarzyską – Amigi dla normalnych i Commodory dla homoserków; Jeśli Atarowiec nadzieje się na twoją pięść to nadstaw mu drugą; Atari jest tak szybkie, że wygląda na projekt Mazowieckiego; Jak czekałem na pociąg do Koluszek to widziałem taką scenę: jeden gość pierdział, a drugi mu zwrócił uwagę, na co pierdziszewski – chcesz żeby mi oko wypchnęło?!?; Czytałem, że waszym hasłem jest "Następny numer będzie jeszcze lepszy" jeśli dotrzymacie słowa to za rok dadzą wam Pokojową Nagrodę Nobla za upowszechnianie komputeryzacji; Kupiłem sobie nowe buty i mam ochotę kogoś kopnąć; W lutym strzeliło mi 15 wiosen, a rodzice obiecali, że za rok będę miał 16; Mam Timexa 2048 ale grafikę i dźwięk to mam lepsze w zegarku; Czołgałem się właśnie do przytuliska, gdy zobaczyłem w kiosku coś czerwonego;

BOMBUZAL Amiga

■Kody: 008) ROSS, 016) RATT, 024) LISA, 032) DAVE, 040) IRON, 048) LEAD, 050) WEED, 064) RING, 072) GIRL, 080) GOLD, 088) OPAL, 096) SONG, 104) FIRE, 112) LAMP, 120) TREE, 128) SINK, 136) BIKE, 144) BIRD, 152) TAPE, 160) VASE, 168) PILL, 176) SPOT, 184) PALM, 192) LOCK, 200) SAFE, 208) WORM, 216) NOSE, 224) LYES, 232) HAIR, 240) SIGN, 248) MYTH.

C-64

■Wcisnąć klawisz C= i można korzystać z poniższych kodów: 8 – RACE, 16 – RATT, 24 – LISA, 32 – DAVE, 40 – IRON, 48 – LEAD, 56 – WEED, 64 – RING, 72 – GIRL, 80 – GOLD, 88 – OPAL, 96 – SONG, 104 – FIRE, 112 – LAMP, 120 – TREE, 128 – SINK (królestwo dla tego, kto go przejdzie dalej).

■Kody do leveli: beginner – 0. BOMB, 8. ROSS, 16. RATT, 24. LISA, 32. DAVE, 40. IRON, 48. LEAD, 56. WEED, 64. RING, 72. GIRL, 80. GOLD, 88. OPAL, 96. SONG; medium – 4. FIRE, 12. LAMP, 20. TREE, 28. SINK, 36. BIKE, 44. BIRD, 52. TAPE, 60. VASE, 68. PILL, 76. SPOT, 84. PALM, 92. LOCK; expert – 0. SAFE, 8. WORM, 16. NOSE, 24. EYES, 32. HAIR, 40. SIGN, 48. MYTH.

BONECRUSHER C-64

■Hasło do drugiego poziomu: GOLEMSTENCH. Trzeci poziom: MORPHICLE.

BOPIN Amiga

■Hasła: 1. BUJAC, OBEILY, CYLAB, ABABA, BYFAG, ICA; 2. BOCAC, AHIOGY, CIOJAB, ABABA, BYFAG, ICY.

BOULDER DASH C-64

■Jeśli chcesz by kamienie cię nie zabijały, wpisz: POKE 978,80

Atari

■W każdej z komnat można wejść do domku w ostatniej sekundzie. Komputer straci rachubę i „zliczy" twoje punkty od 999.

Nintendo

■Kody: 02) 635870, 03) 840137, 04) 840967, 05) 225378, 06) 752053.

C-64

■W czasie gry naciśnij dwa razy RESTORE – dostaniesz się do menu treningowego i ekranu wyboru poziomów.

BOUNDER C-64

■Na planszy tytułowej naciśnij jednocześnie: 1, Q, A, Z, SPACE. Nieśmiertelność murowana.

BOUNTY BOB STRIKES BACK Atari

■Aby dostać się do levelu 8 weź w pierwszym doniczkę z kwiatem i trzymając 1 naciśnij START. Musisz teraz przejść level 4, a w piątym weź dzbanek do kawy i trzymając 8 naciśnij START.

■Special code: 62800, potem naciśnij dwa razy START+OPTION i raz START. Od teraz F – latanie, Q – następna plansza, A – powrót na początek.

BRAIN BALL Amiga

■Kody do leveli: 2. WELLDONE, 3. PPHAMMER, 4. FORTUNE, 5. READY, 6. STEADY, 7. NO GO, 8. JOYSTICK, 9. RUTODFGP, 10. DENISE, 11. BIGAGNUS, 12. CHIPCHIP, 13. HATTHATT, 14. FRANKLIN, 15. PJOTRE, 16. HUI LUIS, 17. ESCAPE, 18. CONTROL, 19. SPACE, 20. AMIGAFUN, 21. LAMBADA, 22. ERTERZUT, 23. LEVEL23, 24. BIGDREAM, 25. CINEMAXX, 26. SMARTIES, 27. LOGOGO, 28. SQUARES, 29. SPEEDIE, 30. SERPENT, 31. FLIPPER, 32. COFFEE, 33. DOENER, 34. NO COKE, 35. SMOKIE, 36. ALLSTAR, 37. SOTFWARE, 38. COMPUTER, 39. DISKFULL, 40. HARDWARE, 41. HOOLIGAN, 42. LEVEL 42, 43. OWLPARTY, 44. FREESHOT, 45. BIERZELT, 46. LAADAADI, 47. LAADAADA, 48. NOWAYMAN, 49. RUSHRUSH, 50. THE END.

BRAT Amiga

■Kody: 2) MIHEMOTO, 3) SASUTOZO, 4) SUMATZEE, 5) NOKITAGO, 6) ITSANONO, 7) MOZIMATO, 8) HOZITOMO, 9) MOKITEMO, 10) ZUMOHATO, 11) CHANASTU, 12) NAGAITSU.

BREAK THRU Spectrum

■Chcąc bez ryzyka dotrzeć do dowolnego etapu, wychyl rączkę joysticka do prawego górnego rogu.

BREATH OF THE DRAGON Atari

■Klawisze 1, 2, 3, 4 zmieniają poziomy.

BREW BIZ Atari

■Naciśnięcie OPTION przenosi do następnej planszy. ESC i joystickiem zmieniamy kolory.

BRIAN THE LION A1200

■Kody: 1) 3Xr7vgqaGP, 2) 20N*V7pSXu, 3) 20RG57pSX*, 4) 20RG57pSXY, 5) 93/a/MZXY3, 6) v/AFL/xXY3, 7) 20RG5HDSXP.

■W czasie gry wciśnij CAPS LOCK. Teraz: H – 8 energii, J – 9 skoków, ryków, prędkości i kredytów, K – 999 diamentów, L – 8 żyć. Kody: The Spooky Ruins – sXr7vgqaGP, The Way Forward – sXqkKgqaGd, Graveyard – sXqkKgqaGL, Volcano – Rf20QpCqVx, Eeek! – sXqkK0KaGU. Kody: lot na ptaku – v/KglMZXYL, wyspa z wulkanem – v/KglMZXYb.

BRIDE OF FRANKENSTEIN C-64

■Łopata znajduje się na cmentarzu za drugą mogiłą od lewej.

■Kościotrupa pozbędziesz się zabijając go trzykrotnie przy pomocy kilofa.

BROAD SIDES Atari

■Najpierw strzelaj w żagle – AIM AT SAILS, a dopiero potem w kadłub – AIM AT HULL.

BRUCE LEE Atari

■W trzeciej komnacie należy zeskoczyć na dół, poczekać aż pojawi się Czarny Ninja lub Gruby Youmo, wejść na drabinę i znów poczekać na któregoś z przeciwników. Teraz, należy przejść na jeden z boków drabiny, który styka się ze środkowym poziomem, następnie, ostrożnie opuścić się na dół, tak aby Bruce Lee uderzył nogą przeciwnika. Rozlegnie się odgłos, jak przy skakaniu na przeciwnika. W ten sposób w krótkim czasie można zdobyć milion punktów i czterdzieści żyć.

■ Wybierz grę na dwie osoby i podłącz dwa joysticki. Graj manipulatorem podłączonym do pierwszego portu, a w drugim joyu włącz auto–fire. Gruby Yamo nie jest już groźny.

C-64

■ Kiedy znajdziesz życie, zabierz je, wyjdź z komnaty i wróć do niej ponownie. Życie pojawi się znowu. Co dalej, chyba wiesz.

■ Zabierz brylanty z trzech plansz, żeby otworzyć przejście w środkowej. Po zebraniu brylantów z podziemi kieruj się na powierzchnię – otwarła się krata w komnacie ze świnią.

BSS JANE SEYMOUR

Amiga, Atari ST

■ Kody do leveli: 10.VICTORY, 12.FRENZY, 14.CROWDED, 16.VOLTAGE, 18.PRIMATE, 20.TRIUMPH.

PC

■ Kody: 1) BSS, 2) JANE, 3) SEYMOUR, 4) BY, 5) DOCTOR, 6) DINOSAUR, 7) AND, 8) GREMLIN, 9) GRAEME, 10) ROB.

BUBBA'N'STIX

Amiga

■ Kody: 1) 1111111111, 2) 16QTJQ7GLZ, 3) ?FVN4QRCXM, 4) VXGXTMR3Y2, 5) Z4FX725QPT.

■ Kody: 2) 7LRRF3H6G7, 3) 9Y52DT7W7Q, 4) D58JT67!F3, 5) ?BJN27Q36D.

■ Kody: 2) VQ2H!6HMK7, 3) PYG3127BJ5, 4) X333W3SR3R, 5) 1KK3C?H1MN.

BUBBLE BOBBLE 2

Amiga

■ Na ekranie tytułowym napisz: BLRBJSBJ. Zaczniesz grę mając szybkie buty.

■ Jako PASSWORD podaj DDFFA.

C-64

■ Gdy masz ostatniego ludzika, trzymaj cały czas fire. Gdy go stracisz, będziesz miał jeszcze 9 kredytów.

Atari ST

■ Rozpocznij grę, następnie F2 – przeskakuje jeden poziom, F3 – przeskakuje sześć poziomów, F5 – przeskakuje jedenaście poziomów.

BUCKY O'HARE

Nintendo

■ Kody: KNTZJ, 49J9J, LNTZJ, M8K56, 69MZW, 6QX4W.

BUDOKAN

Amiga

■ Kiedy twój zawodnik wejdzie do hali, w której odbywa się turniej, odczekaj dłuższą chwilę, nic nie robiąc. Pojawi się cień dinozaura.

BUILDERLAND

Amiga

■ Kody: 1. BUILD1, 2. XOTTHA, 3. BEARBY, 4. OCTOPY, 5. DIABLO, 6. GOTIUS.

BUMPY

PC

■ Kody: 1) ACCESS, 2) BUTTON, 3) ISLAND, 4) PRETTY, 5) WINNER, 7) ZOMBIE, 8) LOVELY, 9) SYSTEM.

BUNDESLIGA MANAGER

C-64

■ Kup od razu Smolarka. To najlepszy piłkarz dostępny w trzeciej i drugiej lidze.

BURMISTRZ

C-64

■ Nigdy nie kupuj domów, tylko wieżowce. Kupuj szkoły – nie kupuj uniwersytetów. Dzięki temu będziesz ściągał większe podatki.

■ Program jest napisany w BASIC'u. Linia 296 – żywność, linia 294 – forsa.

BURNIN RUBBER

C-64

■ Nieśmiertelność – POKE 18432,173.

CABAL 1, 2

C-64, Amiga

■ Nie żałuj magazynków na ciężarówki. W czasie strzelania z ciężarówki wyleci granat. Gdy ciężarówka będzie jechała walnij ją tym granatem, a dostaniesz dwa następne.

■ Podczas gry wpisz: SCHILKA. Od tej pory klawisz F2 przenosi do następnego poziomu.



■ Strzelaj do sanitariuszy (!!!), to otrzymasz dużo granatów.

■ PAUSE, a celownikiem można poruszać nadal. Trudno nie trafić.

C-64

■ W wersji na kasetę: RUN/STOP – skipper leveli.

CANNON FODDER 2

Amiga

■ W czwartym etapie trzeciej misji wejdź żołnierzami na czerwoną platformę – przejdziesz level.

■ Aby przeskakiwać levele, przejdź do ekranu mapy, przytrzymaj klawisz CTRL i wpisz „FODDER". Powinna się pojawić biała ramka. Wróć do gry. Gdy naciśniesz ENTER pojawi się napis „Phase Complete". Teraz możesz przejść do następnego levelu.

■ 1) Jeśli chcesz rozwalić wrogie działo bez użycia granatu lub bazooki weź jednego żołnierza (tylko jednego) i ustaw się w odległości 3-5 cm od niego. Działo wybuchnie, a żołnierz przeżyje. 2) Wrogie pojazdy i działa mają na czubku migające światełka. 3) Na planszy, gdzie masz wlecieć helikopterem na śnieżne schody, na najwyższym stopniu stoją dwa bałwany. Za jednym z nich jest ukryta kamizelka kuloodporna. 4) Nie jedź do helikoptera jeepem tylko idź na piechotę – mniejsza szansa, że dostaniesz pociskiem z działa.

■ Gdy postrzelą jednego z twoich (będzie jęczał) podejdź do niego innym komandosem, a odda mu

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Przekręty – Civilization – Pokolenia; Great Naval Battles Guadalcanal – Anal Canal; Indianapolis – Indiańska Policja; Skeleton Crew – Miesiączka Szkieletora; Golden Axe – Złota Sztacheta; Krakout – Koniec Krakania; Mad TV – TV Polonia; Micromachines – Fiaty 126p; Prehistorik – Przodek Histeryka; The Incredible Machine – Mac Gyver'yzm; Oil Imperium – Olej od Ruskich; Ninja Spirit – Sake; Pipemania – Prostytucja; Super Frog – Skaczący Wytrzeszcz; Wings of Fury – Podpaski ze Skrzydełkami;

wszystkie granaty i bazooki (jeśli je ma), a następnie wyciągnie kopyta. W misjach 12.6, 19, 24.6 musisz stanąć na trzech płytkach równocześnie. Podleci wtedy helikopter, do którego możesz wsiąść i wszystko porozwalać. Jeśli goni cię wrogi śmigłowiec możesz się schronić w dzungli lub we wsi, a w zimie pod drzewami lub na skałach. Gdy wrogi helikopter wystrzeli w stronę twojego pociski kierowane, możesz je zestrzelić.

■ Na levelu 8.3 przejdź koło pięciu domków i idź na samą górę. Gdy zobaczysz palmę rzuć w nią granatami i weź gwiazdki. Dostaniesz wysoki stopień.

■ Na ósmym etapie, w fazie z leśnym labiryntem, znajduje się 50 ukrytych bazook. Gdy idziesz przez las najpierw dojdź do prawego końca ekranu, następnie pójdź do dolnej części obszaru (trzeba przeprawić się przez rzekę) a następnie w lewo. Zobaczysz krzak, w który trzeba rzucić granatem lub zniszczyć bazooka. Potem wystarczy zebrać resztki.

■ Na poziomie „Deliverance" w południowo-wschodniej części mapy, za krzakiem, którego pilnuje tubylec znajdziesz 50 bazook. Na poziomie „Jeep jump" należy wykonać skok do wody i jak najszybciej wysiąść z jeepa (jest to najskuteczniejszy sposób). Bunkry z drewnianymi drzwiami (kolor brązowy) można zniszczyć za pomocą granatu lub bazooki. Przy nagrywaniu gry wpisz JOOLS jako nazwę pliku. Twój dowódca zostanie generałem.

■ W drugiej misji budynek wroga rozwalisz strzelając w pobliskie beczki.

■ W dwunastej misji w czwartym etapie w prawym górnym rogu planszy stoi bałwan. Trzeba go rozwalić. Zostanie po nim skrzynka, która daje nieśmiertelność. W dwunastej misji w szóstym etapie fabrykę mozna rozwalić działkiem, które się na niej znajduje (trzeba strzelać w drzwi, aż do skutku). W misji 12 w etapie 6 wystarczy ruszyć jednym ludzikiem jak kamikadze w stronę helikoptera wroga niszcząc wszystko co wejdzie pod lufę (łącznie z helikopterem z czerwoną żarówką na dachu). Potem zrób rundę dookoła fabryki rozwalając działka. Z prawej strony fabryki można wejść na działko (są tam schody). Teraz rozwal wszystko (hangary) naokoło fabryki, a potem strzelaj w drzwi. Jeśli drzwi nie wylecą to idź do działka w prawym dolnym rogu ekranu i strzelaj w dach fabryki – efekt murowany.

■ Na poziomie JEEP JUMP należy się rozpędzić, wyskoczyć i przeciągnąć kursor na drugą stronę lądu. Nie wysiadać tylko rozjeżdżać kolesi z bazookami. Mają oni za słaby refleks, żeby cię trafić.

CAPITAN TRUENO 2 — Spectrum

■ Hasło: 270653.

CAPONE — Amiga

■ Idź na front POST OFFICE i zestrzel kulę ze szczytu masztu flagowego. Ponowny strzał wyświetli ekran autorów, a jeszcze jeden spowoduje, że znajdziesz się w banku już jako nieśmiertelny.

CAPTAIN DYNAMO — Amiga

■ W Hi-Score wpisz się jako PURPLERAIN. Za pomocą klawiszy + – zmieniasz levele.

CAPTAIN GATHER — Atari

■ Kody do plansz: DELTA, MIRAX, DAVRO, ROKEA, KWANG, MAGMA, FORCE, APHID.

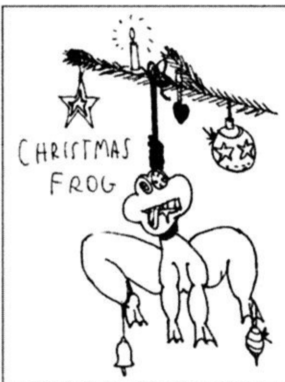
Uruchom grę przez START + SELECT – daje dodatkowe 5 żyć. Na planszy tytułowej naciśnij START + SELECT + OPTION – będziesz mógł wybrać planetę, od której chcesz zacząć grę. Nazwy planet: 1. DELTA, 2. MIRAX, 3. DAVRO, 4. ROKEA, 5. KWANG, 6. MAGMA, 7. FORCE, 8. APHIO, 9. KERRV, 10. TRICK, 11. ATARI. Kiedy zginiesz, naciśnij jednocześnie HELP, START, OPTION, SELECT – zaczniesz od planety, na której zginąłeś, przy stanie 9 żyć.

CAPTIVE — Amiga

■ Kody do baz w misji drugiej: Masgot – TR, BL, TL, BR. Traphet – TL, BL, TR, BR. Phoopel – TL, TR, BL, BR. Sodcket – BL, BR, TL, TR. Zaitet – TL, BR, TR, BL. Quelosod – TL, TR, BL, BR. Soldet – BL, TL, TR, BR. Mieusia – TL, BL, TR, BR. Pasdet – TL, TR, BL, BR. Leatod – BR, TR, TL, BL.

CAR VUP — Amiga

■ Wpisz na listę wyników jedno z poniższych słów: R.J.TOONE – nieskończona liczba żyć, BUMPER – nieskończona liczba bumperów, PUSSY CAT – dodatkowe 9 żyć, WOOARRGH – speed turn, WHOOPSIE – początek na prehistorycznym poziomie, ARNIE – 100000 punktów.



CARDIAXX — Atari ST, Amiga

■ Zatrzymaj grę i napisz RACHEL, następnie naciśnij lewy SHIFT, a dalej H. Alternatywna metoda: napisz CAROLILY.

CARMEN SANDIEGO

■ Uruchom przez CARMEN CHEAT – będziesz miał cheat menu.

CARNAGE — C-64

■ Przytrzymaj dłużej Q, E i SHIFT – kasowanie gry.

CARRIER COMAND — Amiga

■ Zatrzymaj grę i napisz THE BEST IS YET TO BE. Następnie naciśnij + na klawiaturze numerycznej.

CASTLE — Amiga

■ Kody: 1) 392822, 2) 446364, 3) 984448, 4) 477444.

CASTLES — Amiga

■ Najpierw buduj mury, gdyż z nich mieszkańcy będą lali smołę na przeciwnika.

Tipsy

PC

■ Odpowiedzi na pytania w: 1. 1295, 2. 1287, 3. 1323, 4. 1259, 5. MONTGOMERY, 6. SAVOY, 7. CCENARVON, 8. 13000, 9. 1158, 10. 1173, 11. 1187, 12. 1194, 13. 12.5, 14. 1200, 15. BARNABAS, 16 EDWIN, 17. EDITH, 18. GWYNEDD, 19. OGRES, 20. GANWTREF, 21. POWYS, 22. BEAN SIDHE, 23. FAERIE, 24. SEEUE, 25. ANDRE, 26. 125000, 27 EXCELLENT, 28. 1215, 29. ABERFAROW, 30. ROGER.

CATCH'EM
Amiga

■ Kody do leveli: 10) ANTELOPE, 20) BACKSIDE, 30) DOMINION, 35) GRANDSON.

CATTIVIC
Amiga

■ Gdy stracisz życie i będziesz mgotał, naciśnij ESC. Przejdziesz do następnego etapu i to bez straty życia.

CAULDRON 2
C-64

■ Po wgraniu napisz POKE 23023,165 i dopiero teraz RUN.
■ Uruchom przez SYS 23023,165 – nieśmiertelność. W grze trzeba znaleźć: księgę (jest na szczycie zamku), tarczę, puchar, koronę, nożyczki (są w lesie) i topór.

CAVE LORD
Atari

■ Naciśnij CTRL 1 – nietykalność ON/OFF.

CAVEMANIA
Amiga

■ Na każdym levelu wystarczy zebrać kilka jaj z gniazda jastrzębia i zanieść do jaskini. Klawisz F1 przenosi do następnego etapu.

CD MAN
PC

■ Wciśnij CAPS LOCK + NUM LOCK + SCROLL LOCK, a następnie wszystkie klawisze na klawiaturze oprócz tych trzech. Wyjdzie nieśmiertelność.
■ Nieśmiertelność – klawisz F1.

CENTURION
PC

■ Gdy bardzo potrzebujesz dużej ilości pieniędzy, przesuń legion do najbogatszej prowincji, ograb ją i zwolnij z podatku. Rebelia nie wybuchnie na pewno.
■ Podczas bitwy wybierz FRONTIER (atak w linii) i SCRIPO'S DEFENCE. Twoi ludzie poczekają, aż wróg się zbliży i zaczną wymachiwać mieczami.
■ Podczas wyścigów rydwanów daj się wyprzedzić wszystkim, zjedź na prawo i ruszaj tak szybko, jak się da. Na najprostszym poziomie gwarantowane zwycięstwo.
■ Podczas wyścigu rydwanów zjedź maksymalnie na prawą stronę.
■ Walki gladiatorów: Za przeciwnika wybierz któregoś z kocurków (zawsze musi być lepiej wytrenowany od ciebie). Podczas walki „trzymaj" dół. Kiciuś podejdzie i zacznie drapać cię w tarczę. Publikę to rajcuje, a ty nie tracisz energii. Poczekaj aż zadowolenie osiągnie maximum, wtedy musisz kota wykończyć (kiedy on uderzy, wstań, zadaj szybki cios, ponownie dół itp.)

CHAMPION DRIVER
Amiga

■ A oto i kody: 1 – INDIA, 2 – BRAVO, 3 – CHARLIE, 4 – FOXTROTT.

CHAMPIONSHIP MANAGER
Amiga

■ Podaj swoje imię jako: MR. BULGARIA – 30 milionów.

CHAOS ENGINE
Amiga

■ Jako kod wpisz: #P0BK4SNVHP2. Jesteś na drugiej planszy i masz 30 żyć.
■ Kody dla jednego gracza: WHX5CD#16ZFN, NDTPH9NC1PH8. Dla dwóch graczy: FJZ9184Y623D, YSZD5CDZOPZG.
■ Kody do leveli: 2. JDQV76 Z8MZTK, 3. W4T3BTMDZGMT, 4. NJIB9FPB2P22. Inne źródło podaje: 1. 8MHTGWSJ3VZS, 2. #20CS179LVKX, 3. 9XXSCZC2 3V#8.
■ Kody. World 2: HWYNY(KPM-BZF, World 3: 3BVPYSBZ2BZF, World 4: 6KPS6S8CDG5V, Inne źródło: 2) L76BK4DCNRJN, 3) KTMBKCT1MZ1N, 4) PZ8BKM N42LSN. Jeszcze inne: 1) 956VF59984BB, 2) 9YDHPS59 84BB, 3) 9DKGPDJ984BB.
■ Kody: World 3) KTWHZQ TNKRZL, World 4) TYFGKH 6CYHRN lub TYFGVGQ3FH4Q. Staraj się trzymać wroga na granicy ekranu, to oszczędzi wielu przykrości.
■ World 1, The Forest: Level 1 – MUD RIVERS, level 2 – RINGS, level 3 – ROCKIES, World 2, hasło: 6TT5YDW6ZLS4, The Workshops, level 1 – MAZE, level 2 – TRAPS, level 3 – STEAM, level 4 – QUARTERS, World 3, hasło: 6YL0PI0FGLS4, Fortesque Mansion, level 1 – PITS, level 2 – CONFUSION, level 3 – REVERSE, level 4 – WAY OUT, World 4, hasło: 620GP9RFGLS4, The Cellars, level 1 – SEWER, level 2 – PUMP ROOM, level 3 – HALL OF MACHINES, level 4 – TIME FOR CHAOS.
■ Cheat codes: LXMZK8HS839Y, 4C32NLKVCBLW, T6PLY122FGSC, M8GLH2NNFGD0, SLHLXJ4VVF LD, LQVH4MFB4JB3 (masa kasy dla gracza nr 1), 084NGD1#600#, B7WQLNH9711W.
■ Kody zależą od stanu gry w poprzednim poziomie.

PC

■ Jeśli masz tylko 2000 kasy, a jesteś w sklepie i chciałbyś kupić więcej żyć niż tylko cztery (jedno życie = 500), to wejdź na

---

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Varia – Zwalczaj przeludnienie – Zabijaj bociany; Rosjanie – Nie, Rosjanki – Tak!; Samobójstwo to doniosły eksperyment o nieujawnionym rezultacie; Nie rób nic na siłę, weź większy młotek; Poznałem wczoraj moich rodziców, to świetni faceci; Wapno nieźle goni mnie do nauki ale nieźle się opieram; Twórcy Tajemnicy Statuetki milczeli przez rok, a teraz znów mogą mówić dzięki Panadolowi Extra; Dlaczego kogut nie ma rąk – bo kura nie ma majtek; Ma pan bilet? Nie, ale dobrze walę z bańki; Kiedy dziewczę jest jak elektrownia? Gdy ma kilo waty; Dlaczego błona nie odrasta – bo nie ma na to czasu; O! jaki ładny ksiądz ma pierścionek! A kolczyki też?; Pijany żyje krócej ale widzi dwa razy więcej; Fortuna kałem się tuczy; Kto rano wstaje ten leje jak z cebra; Tym chata bogata co ukradnie tata;

symbol żyć i trzaskaj w spację najszybciej jak możesz. Nim twój szmal zleci do zera zdążysz kupić nawet osiem żyć! To samo można robić kupując amunicję i inne bajery.

CHARLOTS OF WRATH
Amiga

■ Podczas instruowania naciśnij FIRE – zaczniesz grę. Poruszaj joy-em – nieśmiertelność.

CHARLY
Amiga

■ Kody: 2. ROOM, 3. CLAW, 4. NEST, 5. WORD, 6. FISH, 7. AUNT, 8. RUSH, 9. TUBE, 10. RICH, 11. HAIR, 12. SPOT, 13. NAME, 14. EDGE, 15. DEEP, 16. CASH, 17. SALT, 18. PACT, 19. FIRE, 20. STAG, 21. LEAP, 22. WORK, 23. GLAS, 24. LOOP, 25. DARK, 26. ATOM, 27. TALK, 28.



COAT, 29. LOAD, 30. LIFE, 31. PICK, 32. POST, 33. RING, 34. GREY, 35. BEST, 36. DEAD, 37. KNOB, 38. TASK, 39. BOSS, 40. LAND, 41. FREE, 42. BANK, 43. BABY, 44. STAR, 45. HINT, 46. CHAT, 47. FOUL, 48. CALL, 49. LINE, 50. BEER.

■ Zatrzymaj grę i napisz IN A GARDENIN. Następnie T – skasowanie czasu.

CHASE HQ
Amiga

■ Podczas gry naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy oraz FIRE w joysticku i napisz GROWLER. Następnie T lub + – pełny limit czasu.

ZX Spectrum

■ Na pierwszym poziomie, na rozwidleniu dróg walnij w pierwszy palik – 50.000 punktów bonusu.

Atari ST

■ Wciśnij lewy przycisk myszy i FIRE w joyu. Wpisz: CROWLER i wciśnij RETURN. Teraz wciśnięcie T – kasuje czas.

CHASE H.Q 2
Amiga

■ Aby znikły przeszkody na drodze, podczas ładowania gry musisz przytrzymać F5 i H.

CHIMERA
Atari

■ Zanim zjesz chleb, zniszcz nim toster.

CHINA MINER 1, 2, 3
C-64

■ Nieśmiertelność do kolejnych części: pierwsza: POKE 34623,234, druga: POKE 34624,234, trzecia: POKE 34625,234.

CHIPS CHALLENGE
Amiga

■ Kody do poziomów: 1) bdhp, 2) jxmj, 3) ecbq, 4) ycmj, 5) tqkb, 6) wnlp, 7) fxqo, 8) nhag, 9) kcre, 10) vuws, 11) cnpe, 12) wvhi, 13) ocks, 14) btdy, 15) cozq, 16) skkk, 17) ajmg, 18) hmjl, 19) mrhr, 20) kgfp, 21) ugrw, 22) wzin, 23) huve, 24) uniz, 25) pqgv, 26) yvyj, 27) iogz, 28) ujdd, 29) qgd, 30) bqzp, 31) ryms, 32) pefs, 33) bqsn, 34) nqfi, 35) vdtm, 36) nxis, 37) vqnk, 38) bifa, 39) icxy, 40) ywfn, 41) gkwd, 42) lmfu, 43) ujdp, 44) txhl, 45) ovpz, 46) hdqy, 47) lxpp, 48) jysf, 49) ppxi, 50) qbdh, 51) iggi, 52) ppht, 53) cgnx, 54) zmgc, 55) sjes, 56) fcje, 57) ubxu, 58) yblt, 59) bldm, 60) zyvi, 61) rmow, 62) tigw, 63) gohx, 64) ijpq, 65) upun, 66) zikz, 67) ggja, 68) rtdi, 69) nlly, 70) gccg, 71) lajm, 72) ekft, 73) qccr, 74) mknh, 75) mjdv, 76) nmrh, 77) fhic, 78) grmo, 79) jinu, 80) evug, 81) scwt, 82) llio, 83) ovpj, 84) uveo, 85) lebx, 86) flhh, 87) yjys, 88) wzyv, 89) vczo, 90) ollm, 91) jpqg, 92) dtmi, 93) rekf, 94) ewcs, 95) bifq, 96) wvhy, 97) iocs, 98) tkwd, 99) xuvu, 100) qjxr, 101) rpir, 102) vddu, 103) ptac, 104) kwnl, 105) yneg, 106) nxyb, 107) ecve, 108) lioc, 109) kzqr, 110) xbao, 111) krqj, 112) njla, 113) ptas, 114) jwnl, 115) egrw, 116) nxmf, 117) fpzt, 118) oscw, 119) phty, 120) flxp, 121) bpys, 122) sjum, 123) ykze, 124) tasx, 125) myrt, 126) qrld, 127) jmwz, 128) ftla, 129) hean, 130) xhiz, 131) fird, 132) zyfa, 133) tigg, 134) xpph, 135) lywo, 136) lnzi, 137) hppx, 138) lujt, 139) vlhh, 140) sjnk, 141) mcje, 142) ucvy, 143) okor, 144) gvxq.

Amiga

■ Wpisanie podczas gry HRC spowoduje przeniesienie do następnej planszy.

CHOPLIFTER
C-64

■ Nieśmiertelność – POKE 8011,173.

■ Samoloty nic ci nie zrobią, gdy polecisz tuż przy ziemi i zahamujesz gdy wystrzelą.

CHROME
Amiga

■ Kody: 1) START, 2) TRUTH, 3) JELLY, 4) STORY, 5) CLOUD, 6) MOUSE, 7) HUMAN, 8) FLOOR, 9) PAPER, 10) EARTH, 11) SPACE, 12) GENAM, 13) APPLE, 14) JUICE, 15) CHESS, 16) WORLD, 17) AUDIO, 18) LOGIC, 19) TITLE, 20) VENUS.

CHRONOS
Spectrum

■ Hasło JING IT BABY daje automatyczny strzał linią ciągłą.

CHUBBY CHESTER
C-64

■ Kody do plansz: 2) HJKMCF, 3) PPDBDA, 4) DFGKJP, 5) EFHFLK, 6) EMHNNJ, 7) KDNJHM, 8) ELIAML, 9) OOBKAI, 10) HIKFBN, 11) JLNFGA, 12) BOGJKH, 13) GGJOAE, 14) AMDFEB, 15) AMDOEL, 16) BMEHGO, 17) BBDFEG, 18) AMFBFN, 19) HLJNBI.

■ Kody: 2) CKFPIJ, 3) OMCCAO, 4) NLAMOH, 5) MGPGLM, 6) LGOHJN, 7) LDOJJM, 8) JJNCGL, 9) OLBHAC, 10) OJBEPN, 11) FGJAOG, 12) LLOEJD, 13) BNEFGC, 14) JANBGB, 15) DIGKKC, 16) PHCMCD, 17) NGPKNA, 18) PDBGAJ, 19) JPMBGA.

■ Na ekranie tytułowym wpisz: BUUURRP i naciśnij RETURN.

CHUCK ROCK
Amiga

■ Na ekranie tytułowym naciśnij ESC, a potem wpisz jedno z następujących zdań: FAST AINT THE WORD, UNCLE SAMS, ITS FAIRY BOWBELL, SHE LOVES CLEANING WINDOWS, LIFE IS MY DREAM.

■ Przysłuchując się wesołej kapeli jaskiniowców naciśnij ESC i napisz UNCLE SAMS – nieograniczona energia. Podczas gry napisz:

MORTIMER – zmiana strefy klawiszami funkcyjnymi, TURN FAME – klawiszami od 1..5 zmiana układu w dolnej strefie, ESTRANO – możliwość latania (SHIFT).

Atari ST

■ Po dwukrotnym naciśnięciu ESC na ekranie tytułowym, możesz wpisywać wszystkie cheat-y z wersji na Amigę.

CITADEL
Atari

■ Kody: 2) SPACE, 3) CLOUD, 4) ALPHA, 5) KAPRA, 6) IMAGE, 7) SUPER, 8) PANIC, 9) MAGIC, 10) ZEBRA, 11) DREAD, 12) BLAST, 13) SWORD, 14) RINGS, 15) PLUTO, 16) GENIE, 17) STORM, 18) SOLAR, 19) TRITT.

CITY SIMULATION
C-64

■ F1 – przywraca początkowy stan pieniędzy.

CIVILIZATION
Amiga

■ Kiedy chodzisz settlerem po drogach (ROAD) i masz ruch 0.1 to włącz mu fortyfikacje (F) i wyłącz naciskając lewy przycisk myszy. Masz ponownie 1 ruch.

PC

■ Jeżeli SETTLERS'em zirygowałeś tereny wokół swego miasta, naciśnij T, a wszystkie zirygowane tereny oraz miasto zostaną ukryte.

■ Naciśnięcie SHIFT+] i po kolei od 1 do 6 spowoduje wyświetlenie całej mapy. Naciśnięcie SHIFT + kolejno ~, 1, 2, 3, 4 ,5, 6 pokaże całą mapę i będziesz mógł grzebać w miastach wrogów.

CJ IN USA
C-64

■ Na koncu trzeciej planszy, kiedy dojdziesz do człowieczka z piłką, stań na podwójnej desce w rogu. Człowieczek podejdzie pod deskę i będzie czekał, aż zejdziesz. Wtedy rozwal go bombkami. Naciśnij Q – skipper leveli.

CLAUNOMANIA
Amiga

■ Kiedy kończą ci się strzały i skoki, naciśnij HELP.

CLICK CLACK
Amiga

■ Kody: 1. 3518, 2. 6382, 3. 8427.

■ Następne kody: 2385, 5924, 1267, 7208, 6532, 5012, 6511, 8562.

CLOCKWISER
Amiga

■ Kody do leveli: 2) QWERTYUI, 3) HOTSSSSS, 4) MANINANU, 5) KREZUWEE, 6) STALIOPA, 7) ZWEETSOK, 8) LAARSMIO, 9) PORFEDIE, 10) DERFGENO, 11) IELBEDIE, 12) BRABEKIL, 13) PLUISJES, 14) ATSEWENT, 15) CHACHOLI, 16) PIROWARF, 17) JILSAPOI, 18) DRILBILL, 19) FLOSEPIL, 20) BLUBSALF, 21) MEGABYTE, 22) YABADABA, 23) KRAKAMIK, 24) KIKASTIK, 25) OKIDOKIH, 26) HATSEKIE, 27) OSSEFROS, 28) GRATGOPL, 29) HUIPERTU, 30) OLKEPOLK, 31) HATSJIEH, 32) GRUMPIER, 33) AIAKKIJA, 34) BRUIMBIE, 35) KWEZELTA, 36) GRINOLDE, 37) RHINBOLD, 38) HUIFREZI, 39) OEPSADAI, 40) PEAHSOUP, 41) HASHNIPO, 42) AKIRAJAN, 43) BEBIBOLK, 44) SPRITSOR, 45) FLUIMPIE, 46) GNEZOLIP, 47) PILIPOLT, 48) POLKAZAR, 49) SNOZALAF, 50) PRETOVYT, 51) BLAARZAK, 52) KWEENIET, 53) WALDRILK, 54) CHRIETIT, 55) SLISTOPI, 56) DRUIPIDO, 57) PLUGHOIK, 58) GROEZELT, 59) REMMELGK, 60) KROKKULN, 61) ALLEMAFP, 62) KIKELSTO, 63) PARAZAKS, 64) BIBOBATS, 65) PEPODROL, 66) HATSIKOO, 67) PERIDORO, 68) ADROPQRI, 69) RUISLIBS, 70) FIDDELEH, 71) FOFOFOFO, 72) PIELEMOS, 73) BIBELEBO, 74) BELLEBEE, 75) FIDELDOM, 76) ZWAZZAZZ, 77) BRAZMRAZ, 78) FLOBBEDO, 79) DIDELDEE, 80) MALLABOO, 81) JITNEFOO, 82) SNITNEDO, 83) RUDOBORO, 84) BOLIBELI, 85) REFKELEN, 86) ZEBEDEBO, 87) BOODJING, 88) KRIKEPIK, 89) DIDODEDO, 90) SCHEBEDO, 91) NITNEJOO, 92) FITNEDOB, 93) LAUWMAUW, 94) VUUAAUMK, 95) VOELBOEL, 96) DUBBELUP, 97) DRIBELDI, 98) DROLZWAK, 99) KWAKSLAB, 100) FLABDRAB.



CLOUDS OF XEEN
PC

■ Przy lustrze teleportacji napisz (przenosi do): LORD XEEN – LORD XEEN, BOGUS – DITO, COUNT DU MONEY – DRAGON'S LAIR, SHOWTIME – END OF GAME, SHANGRI-LA – HIDDEN TOWN, I LOST IT – BONUS: MAGICAL SWORD.

CLOWN'O'MANIA
Amiga

■ Naciśnięcie podczas gry HELP daje więcej skoków i strzałów. Stosować można wielokrotnie.

CLYDE RYDCLIF
C-64

■ Naciśnij C= – nieśmiertelność, CTRL – ponowna śmiertelność, RUN/STOP – przerwa w grze.

COAL MINER
C-64

■ Naciśnij C= – następny poziom.

COBRA C-64
■ Klawiszologia: F1 – kopnięcie, F3 – granaty, F5 – fikołki, F7 – podskok, RETURN – kucnięcie, * – wstanie.

COBRA STALLONE Spectrum
■ W trakcie gry trzymaj wciśniętą spację. W ten sposób spowolnisz grę, będzie ona łatwiejsza. Nie musisz walczyć – znajdź jakieś odludne miejsce na górze i czekaj. Gdy pojawi się pulsujący sygnał



możesz zejść i „pozjadać" hamburgery.

COLGATE C-64
■ Naciśnij spację (pauza) i następnie BACKSPACE, przejdziesz do CHEAT MENU.
PC
■ Aby zniszczyć dom bakterii, stań przy nim i naciśnij F1.
■ Na planszy tytułowej naciśnij P L – nieskończona energia i bomby.

COLONIZATION PC
■ Kiedy jesteś na ekranie wyboru kraju koło Hiszpanii pojawi się czerwony prostokąt. Kliknij na nim, a rozpoczniesz grę w kraju SPRING, gdzie możesz kontrolować cztery narody jednocześnie.
■ Przytrzymaj klawisz ALT i wciśnij W+I+N. Masz dostęp do cheat menu.
■ Weź na warsztat (np. NCEDIT) plik MENU.TXT. Znajdź w nim linię @COLONIZOPEDIA i usuń ją oraz wszystkie następne aż do @END. Obrobiony plik nagraj na dysk i włącz grę. W menu głównym zamiast opcji COLONIZOPEDIA zobaczysz opcję CHEAT, za pomocą której można dodać sobie oddziały, pieniądze i parę innych rzeczy.

COLOR'X Amiga
■ Kody: 1. DSSX, 2. YXOH, 3. WETN, 4. QPTA, 5. TDJN, 6. CSWW, 7. TUEF, 8. PPNG, 9. VGQD, 10. ZVBE, 11. RCZO, 12. MJGA, 13. FQIA, 14. AXWH, 15. HHDP, 16. PJBJ, 17. KFVV, 18. PMFW, 19. TRTU, 20. PMDN, 21. QNUS, 22. TQZN, 23. MJRH, 24. FZFD, 25. NNZC, 26. GXTR, 27. RRYP, 28. APTA, 29. QSGX, 30. LWOE, 31. ZATF, 32. HMVL, 33. SBPW, 34. FGTG, 35. AXRS, 36. BHDY, 37. MYDY, 38. BXTO, 39. CLKV, 40. YIVW, 41. FJLA, 42. NQZE, 43. PKTG, 44. UUHQ, 45. MZXW, 46. ZAVH, 47. RYEI, 48. NFJC, 49. UZRZ, 50. BRTQ, 51. PGNZ, 52. LXWZ, 53. HUGE, 54. YYGQ, 55. NYJE, 56. PLXZ, 57. HOQZ, 58. GKHR, 59. GKLM, 60. VSJK, 61. SGTP, 62. RAWA, 63. RTDA, 64. SCDM, 65. XSYE, 66. BCVC, 67. HHYE, 68. QVWM, 69. JVNS, 70. WCXJ, 71. YMDU, 72. TIJX, 73. DODO, 74. YKJP, 75. KEOD, 76. LMGK, 77. SXEQ, 78. PFTH, 79. QYYU, 80. GVYY, 81. VXEO, 82. KYTL.

COLORADO Amiga
■ Nieśmiertelność uzyskuje się po kolejnym naciśnięciu klawiszy od F1 do F10.
■ Po napotkaniu wojownika z długą włócznią na szczycie góry ucieknij w prawo, przeskocz przez przepaść i poczekaj na goniącego cię wojownika, trzymając strzelbę w pogotowiu. Wojowników siedzących na ziemi od razu zabijaj tomahawkiem.

COLORS PC
■ Kody: 10) HUGO SUBS, 15) ELSZÁLLAS.

COLOSSUS CHESS C-64
■ A – tworzenie własnych pozycji na szachownicy. P – pion, R – wieża, Q – hetman, K – król, B – goniec, N – skoczek, W – białe, S – zmiana koloru. Naciśnięcie C= po wykonaniu ruchu przerywa „myślenie" komputera.

COLOSUSS CHESS 4.0 Atari
■ Naciśnięcie ESC podczas ruchu komputera przerywa analizę.

COMANCHE PC
■ Kiedy stopień sprawności twojej maszyny zbliży się do zera, przerwij misję naciskając ALT Q.
■ Wejdź do menu (ESC) i trzymając BACKSPACE wklep: KYLE. Da ci to dwie opcje więcej: „Reload" i „Fix Damage".

COMMANDER KEEN PC
■ Zdobycie pogo procentuje dwukrotnie wyższym zasięgiem skoku. ALT – wejście na pogo, CTRL – skok.
■ Naciśnij klawisze T+A+B dostaniesz dodatkowe strzały.
■ Przytrzymaj klawisze G+O+D. Możesz teraz przechodzić przez większość ścian i wrogów. Naciśnij F8. Gdy ekran zacznie migać wyjdź poza planetę i naciśnij CTRL. Dostaniesz się do jeszcze jednej planszy.

COMMANDO 1 i 2 C-64
■ W liniach 0860 zamień LDA 05 na NOP. Restart 0850.

COMMANDO 2 C-64
■ Gdy dojdziesz do bramy końcowej, stań po prawej stronie i strzelaj w lewo. Gracze z umiejętnością szybkiego strzelania mogą nie obawiać się kul przeciwników.

CONAN Atari
■ Kombinacja CTRL–R ratuje z opresji.

CONFLICT IN VIETNAM C-64, Atari
■ Kody startowe: 1) JEB STUART, 2) LELOI, 3) WHITE WING, 4) SILVER BAYONET, 5) PEGASUS, 6) MUSCATINE, 7) LAMSON, 8) MAMELUKE THRUST, 9) ATTLEBORO, 10) NEVADA EAGLE, 11) MACON, 12) HENDERSON HILL, 13) MASHER, 14) CEDAR FALLS, 15) STARLIGHT, 16) JUNCTION CITY.

CONQUEST OF THE LONGBOW PC
■ Hasło do otwarcia skrzynki biskupa: DESIGNO.

Tipsy

CONTINENTAL CIRCUIT Amiga, C-64

■ Kiedy zapali się czerwone światło, pchnij joystick do przodu. Kiedy zapali się drugie czerwone światło, puść joy-a. Pchnij go ponownie do przodu natychmiast po zapaleniu się zielonego światła – im szybciej zareagujesz, tym lepsze będziesz miał przyspieszenie.

CONVICTS Atari

■ Klawisze SELECT i OPTION pozwalają wybrać lub pominąć dowolną planszę podczas gry.

CONVOY 1944 C-64

■ Po odpaleniu torpedy trzymaj naciśnięte CLR i C= – torpedy zawsze trafią w cel.

COOL CROC TWINS Amiga, C-64

■ Kody: 6. TRIAX, 11. DREAM, 16. MUNGO, 21. JANKO, 26. HENRI, 31. DOORS, 36. FLOYD, 41. BRUNO, 46. MONEY, 51. HUMAN, 56. GIRLS.

PC

■ Kody: 1-5) AAAA, 6-10) BLOY, 11-15) ZARP.

CORRIDOR 7 PC

■ Kombinacja klawiszy: W, A, X daje 100% zdrowia, pełno amunicji i wszystkie typy broni – kosztem punktów,

COUNTDOWN PC

■ Po otwarciu bomby włącz CAD i pobaw się nim np. analizując pocztówkę. Po wyjściu, będziesz miał 246 sekund na rozbrojenie bomby.

CURSE OF ENCHANTIA Amiga

■ Z wraku statku weź deskę. Zaczynając od lewej strony posuwaj się brzegiem strumyka i co malutki krok odkładaj deskę. Gdzieś pośrodku uda ci się położyć ją wzdłuż. Teraz weź drugą deskę i połóż ją stojąc na środku pierwszej – masz most.

COVER GIRL POKER Amiga

■ Napisz: DANCEOFTHESEVENVEILS'a ... (ach ta wyobraźnia!).

CRACKDOWN Amiga

■ Podczas pauzy napisz SMURF. Następnie naciśnij F1 i F2. Teraz 1 – 999 żyć, 2 – 999 amunicji.

CRAZY CARS PC

■ Na ostrych zakrętach wrzucaj luz, to nie wypadniesz.

CRAZY CARS 3 Amiga

■ Jeśli zaczniesz swą karierę od BOSTON to na pewno wygrasz.

■ Na starcie wpisz: KOP. Dostaniesz super przyspieszenie.

■ Kod na pieniądze: 19B37.

CRAZY FOOTBALL SPORTS Amiga

■ Pioruny, pięści itd. uruchamia klawisz F2.

CRAZY KONG C-64

■ POKE 30624,173 – nieśmiertelność.

CREATURES C-64

■ „Kaktus" padnie twoją ofiarą, kiedy strzelisz mu ogniem (długi FIRE) prosto w pysk.

CREATURES 2 C-64

■ Naciśnij C= podczas gry – nieśmiertelność. Po uzyskaniu nieśmiertelności, CONTROL na powrót pozwala być śmiertelnym.

■ Szerzej o tym samym. Nieśmiertelny (po naciśnięciu C=) Clyde robi się biały, i jako taki nie może pić eliksirów, a także może mieć problemy z łapaniem ptaka. CTRL – powrót do śmiertelności. Przez rzeczkę w lodowej krainie zacznij przeskakiwać, kiedy pierwszy klocek po raz piąty zacznie się wynurzać. RUN/STOP – pauza.

CREEPERS PC

■ Kody. Poziom EASY: 1) STEVEISDOG, 2) PLKNDZRTVK, 3) TYNZXPRFSJ, 4) KWFRTFTCSP, 5) PYLNVXZSZH, 6) KJHDSLWCBD, 7) KGKNDCPBCX, 8) PLMKNJJPMT, 9) PSFWLKCNMW, 10) SNCCGHWPGX, 11) YYRQQMNVZK, 12) PYRTHZDHSL, 13) FMNRXTKSLH, 14) FCBLGHPWRT, 15) CBSTPHQFCZ, 16) FDNDBSLZCX, 17) LLLVLSTKCM, 18) LRSYZQPYDN. Poziom MODERATE: 19) CLCKNNMTTV, 20) PCNSPZMDHM, 21) NLQQBDNMGN, 22) NNBCTCKGDY, 23) CTBTCDPSMY, 24) SSPQRNCXZZ, 25) NQMNDBGGLN, 26) CSTQRSWLSF, 27) MCDNSMBXRV, 28) SRTDSCHPRG, 29) QSWDRFTGYH, 30) YBYCYQRKNS, 31) BSGTPWHWXW, 32) DMGDDFZTMB, 33) GPDLNSKYRP. Poziom CHALLENGING: 34) PPRRSCCBNF, 35) WTHYRCHGNS, 36) JGLHXQKKNM, 37) BHRTYYTRHB, 38) HSKPLYYQWR, 39) NSLCNCPHWY, 40) KNSTKDNNSY, 41) BPLJKQTYXZ, 42) GWGLDYGPKH, 43) SSTSRFHTRV, 44) BLNDKNPOSS, 45) CRTHSTDQYS, 46) GMFMLTPLSK, 47) QPWRYTMCSF, 48) NSDTFNCDSD, 49) RLPZHTYYRF, 50) FRNDLSSNTZ, 51) ZFHQWQFPSB, 52) TPLKRCBQQS, 53) MZVHQPSDPP. Poziom BRUTAL: 54) GJJLMQNVVP, 55) ZSNDFCZPKK, 56) BMNZXPYTWH, 57) SPTTNBVWRM, 58) JDWVCXMTYL, 59) CTSFPTJBXN, 60) RWRQWTTXBD, 61) DPZLHGZVBD, 62) ZTBGNTLKFP, 63) MBNKHGCXHN, 64) YRSFNCZPLS, 65) PHJKNSZPSC, 66) WLSNDRRNSC, 67) TMSQLSTMBB, 68) THNCGBVGBV, 69) LMNKDNSFJG, 70) LMLCSMLFKP, 71) SPBDVZFGLM, 72) FFVBSXZCPL, 73) JFHKKGHXSJ.

CRIME DOES NOT PAY Amiga

■ Zastopuj grę i wpisz: HEALT BANK IS THE KING – nieśmiertelność.

CRIME WAVE PC

■ Jeśli na wyższych poziomach gnoją cię Ninja, to idź cały czas w kucki (CTRL), a ich gwiazdki będą przelatywać nad tobą.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY Amiga

■ Kody do leveli: 2) G5J73Q8HK, 3) H7T554Y9L, 4) 83J5G62KF. Inne: F7J7G8FD8 – nieśmiertelność, FC9036B47 – jesteś szybszy.

W I N D O W S P H U N

Włączona wentylacja – nie otwierać Okien!

C-64
■Do zanurzenia w wodzie potrzebne są płetwy i butla z tlenem (OXYGEN TANK) a do zwiedzania podziemi latarnia (TORCH).
■Kody: 1) 0000, 2) 1969, 3) 2000, 4) 2010. Inna wersja 4) 2500.

CROSSFIRE
C-64
■Nieśmiertelność – POKE 27625,173.

CRUISE FOR A CORPSE
Amiga, PC
■Zabójcą za każdym razem jest Dick.
■Save i Load uzyskuje się po naciśnięciu obu przycisków myszy naraz.

CRUSADE IN EUROPE
Atari
■Kody startowe: 1) TORCH, 2) GARDEN, 3) ANVIL, 4) BOLERO, 5) MARKET, 6) FRANKLIN, 7) OMAHA, 8) COBRA, 9) DAVID, 10) TANGO, 11) ANVIL, 12) TIGER, 13) TOTALIZE, 14) OVERLORD, 15) SHERMAN, 16) BLUE COAT.

CRYSTAL CASTLES
Atari
■Stań w lewym górnym rogu i podskocz – level do przodu i 10'000 punktów.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY
Amiga
■Kody: F7J7G8FD8 – nieśmiertelność, FC9036B47 – jesteś szybszy.

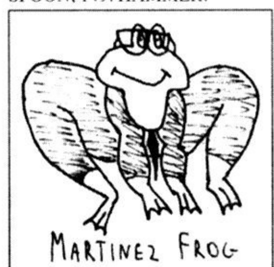
CRYSTAL PALACE
C-64
■W lewym dolnym rogu ekranu podskocz, a dostaniesz 10000 EXTRA POINTS.

CRYSTAL RAIDERS
Atari
■Nieśmiertelność uzyskujemy naciskając jednocześnie START i FIRE. Na pierwszej planszy stań w prawym górnym rogu – FIRE i trzy levele do przodu.

CRYSTALS OF ARBOREA
Amiga
■W menu postaci wybierz JAVEL, kliknij na ikonie butelki i wciśnij CTRL-V. Maksimum sił i umiejętności.

CRYSTALS OF ZONG
C-64
■Znaczenie niektórych przedmiotów: Miecz – czasowa możliwość zabicia stworków, Pochodnia – odnowa czasu, Klucz – otwiera jedną ze skrytek, Drabinka – przejście do następnego etapu. Inne pierdołki – punkty. Na dole ekranu małymi cyferkami jest zaznaczone, do skrytki z którego pokoju masz klucze i z których skrytek już wziąłeś przedmioty.

CUBE X
Amiga
■Kody do leveli: 0: EAGLE, 1. HARD, 2. TIME, 3. LIBERTY, 4. FIGURE, 5. GOLEM, 6. SWORD, 7. MIRROR, 8. DRAGON, 9. SUCCESS, 10. STONED, 11. LIGHTNING, 12. FLAME, 13. PEANUT, 14. FOOD, 15. TABLE, 16. MONKEY, 17. DISC, 18. KNEE, 19. UNKNOWN. 20. HOT DOG, 21. AMERICA, 22. ZEUS, 23. LEADER, 24. PEACE, 25. GO HOME, 26. CODEING, 27. STRANGE, 28. SILENCE, 29. VOICE, 30. ATTACK, 31. SHIELD, 32. APPLE, 33. MANHATTAN, 34. BLACK, 35. PINK, 36. SWEET, 37. COLD, 38. ICE, 39. ARMED, 40. RETRY, 41. BOTTLE, 42. MONEY, 43. GOLD, 44. FOREVER, 45. EVERGREEN, 46. OLD, 47. POWER, 48. NOSE, 49. MARK LEVEL, 50. PEN, 51. INK, 52. DUNGEON, 53. MASTER, 54. KING, 55. LASER, 56. RAZOR, 57. SOAP, 58. SNOW, 59. PEOPLE, 60. WONDERLAND, 61. ALICE, 62. EDISON, 63. EINSTIEN (albo: EINSTEIN), 64. BISMARCK, 65. BIRD, 66. PENGUIN, 67. T SHIRT, 68. MILK, 69. NAIL, 70. WATER, 71. KITCHEN, 72. RADIO, 73. CIGARETTE, 74. NEWSPAPER, 75. WAR, 76. TWILIGHT, 77. ZONE, 78. OIL, 79. EGGS, 80. CHICKEN, 81. HUNTER, 82. LINE, 83. PROGRAMME, 84. BOX, 85. HIT, 86. SONG, 87. ELEPHANT, 88. LION, 89. CROCODILE, 90. KILLER, 91. MURDER, 92. MISSISIPI, 93. NEW YORK, 94. DOWNTOWN, 95. RAT, 96. MAD, 97. CRAZY, 98. LICENSE, 99. PLANE LEVEL, 100. ZERO, 101. FIRE, 102. WOODEN, 103. BURIED, 104. EIRE, 105. GERMANY, 106. TANK, 107. WEAPON, 108. CAKE, 109. POTATOE, 110. PERISCOPE, 111. CUBE, 112. FIELD, 113. BATTLECRY, 114. HIDDEN, 115. OFF, 116. MISTAKE, 117. TURN, 118. HIERARCHY, 119. ALLIANCE, 120. DOS, 121. MEGABYTE, 122. PERCENT, 123. BIKE, 124. TEMPLE, 125. ORACLE, 126. MYSTERIOUS, 127. SIGN, 128. CANDLE, 129. DREAM, 130. NIGHTMARE, 131. KNIFE, 132. CHAIR, 133. SAIL, 134. BREAKFAST, 135. LUNCH, 136. DINNER, 137. CHIP, 138. GAME, 139. JOYSTICK, 140. MICE, 141. YUNKYARD, 142. CABLE, 143. CALL, 144. BALL, 145. BOOK, 146. CAR, 147. ISLAND, 148. SPOON, 149. HAMMER.



CULTIVATION
Atari, C-64
■Kody: 1) PLWDHII, 2) OMTFJUY, 3) INAGKYR, 4) UBSHLTW, 5) YVDJMRA, 6) TCFKNED, 7) RXGLBWG, 8) EZHMUTY, 9) WAJNCAL, 10) TTKBXSN, 11) AWLUZPV, 12) SSMCAFX, 13) PONXTGA, 14) FEBZWHW, 15) GRVASJD, 16) HFCTDKR, 17) JGXWELL.

CURSE OF RA
Amiga
■Kody do leveli: 1. WOBBLER, 2. YEG, 3. CTHULHU, 4. LOVECRAFT, 5. TOMMYKNOCKERS, 6. WATCHERS, 7. MIDGRAD, 8. UNICORN, 9. ISIS, 10. MIDNIGHT, 11. KAZGAROTH, 12. MISCATONIC, 13. THORBADIN, 14. MISHAKAL, 15. ABANASINIA, 16. EARTHMOTHER, 17. AZATOTH, 18. AKALLABETH, 19. SILMARILLION, 20. DRAUG, 21. SINDARIN, 22. OSSIRIAND, 23. MITHRIL, 24. GLAURUNG, 25. ELBERETH, 26. THORON, 27. AMARTH, 28. THARGELION, 29. NAUGRIM, 30. MEREMONT, 31. CAERWEDDIN, 32. STAHLRATTE, 33. MANDELBROT, 34. VON KOCH, 35. CHRISTUS, 36. JEHOVA, 37. 92E2JMP92E2, 38. RAWHE-

ADREX, 39. HELLRAISER, 40. PINHEAD, 41. DEVPAC, 42. EINSTEINIUM, 43. PROTACTINIUM, 44. PROMETHIUM, 45. JS BACH, 46. TOCCATA ET EUGA, 47. BRANDENBURG, 48. COLONIA CLAUDIA, 49. VOLKSGARTEN, 50. TERRA, 51. 64738, 52. 67802, 53. NIBELUNGEN, 54. HAGEN VON TRONJE, 55. DONAR, 56. SKIDBLANDIR, 57. DAGON, 58. SLAWOTSKI, 59. CULLINANA, 60. ARTA MYRDHYN, 61. ANNA MAGDALENA, 62. PHILLIP EMANUEL, 63. GRACELAND, 64. SOLLY ROGER, 65. GET FUNKY, 66. TWILIGHT, 67. DRAGONLANCE, 68. HATHEGA KLA, 69. INQUANOK, 70. KIRAN, 71. OUKRANOS, 72. THRAN, 73. ULTHAR, 74. THALARION, 75. NGRANEK, 76. CHATHURIA, 77. ENTROPIE, 78. HEISSENBERG, 79. LAPLACE, 80. SONA NYL, 81. DIFFERENTIAL, 82. INTEGRAL, 83. HYPERZYKLUS, 84. APFEL MANN, 85. CHAOS, 86. DYAKHEE, 87. DENDRIT, 88. NEURON, 89. DANKREAS, 90. PANAKREA, 91. UNORDNUNG, 92. DEUTSCHLAND, 93. GERMANY, 94. MUSIC TELEVISION, 95. JOHN BELUSHI, 96. RHYTHM N BLUES, 97. GLEICHRICHTER, 98. TRANSLATION, 99. CTHUGA.

CYBER PUNKS
Amiga

■ Podczas gry naciśnij jednocześnie: R + G + B + lewy klawisz myszy + FIRE w dżojstiku. Wówczas: F1-F5 – wybór misji, 1-4 – zmiana levelu, A – karabin, S – osłona, D – druid, Z, X, C – zmiana broni, lewy SHIFT – bomba. Wszystkie kody: 47174, 159361, 066990, 135642, 297797.

CYBERDYNE
C-64

■ Nie wchodź do komnaty ze świecącą czaszką w pierwszym etapie – nie ma stamtąd wyjścia.

CYBERDYNE WARRIOR 3+
C-64

■ Gdy wpadniesz do komnaty z czaszką i nie będziesz mógł wyjść, wciśnij Q.

CYBERMORPH
Jaguar

■ Kody: 1) 1008, 2) 1328, 3) 9325, 4) 9226, 5) 3444. Gdy zaczniesz grę nie wpisuj od razu kodu tylko zbierz całą broń i życia na pierwszych planetach. Jeśli chcesz wejść do bonusa musisz na jednej z ośmiu planet w galaktyce znaleźć ciemnoniebieski pierścień.

CYBERNOID 2
Amiga

■ Na planszy tytułowej wpisz: NECRONOMICON. Od tej pory klawisz N zmienia levele.

C-64

■ Kombinacja: FIRE + 9 przenosi do następnego poziomu.

■ Nietypowy skipper leveli: joy w pierwszym porcie skierować do góry.

ZX Spectrum

■ Zdefiniuj klawisze jako ORGY – nieśmiertelność.

Amstrad

■ Zdefiniuj klawisze jako YXES, a następnie normalnie – nieśmiertelność.

Atari ST, Commodore, Amiga

■ Na obrazku tytułowym napisać RAISTLIN i wcisnąć klawisz SPACE. Jesteś nieśmiertelny, N przenosi do następnej planszy.

CYBERPUNX
PC

■ Naciśnij ALT + CTRL + END. Da ci to odporność na zderzenia.

CYBERTRON
C-64

■ Znajdź niebieski prostokąt i klucz (znajdują się zawsze w innych miejscach) przejdziesz do następnego etapu.

CYWILIZACJA
Atari

■ Zaraz na początku gry uruchom produkcję broni rakietowej w każdym mieście. Odczekaj kilka tur i zaatakuj nią Thora z każdego miasta (tam gdzie masz rakiety). Jeśli masz ich tyle co miast wroga, to praktycznie wygrałeś grę.

CZASZKI
Atari

■ Wpisz dwa razy KONFUCJUSZ – daje 50 żyć.

D-GENERATION
Amiga

■ Hasło do gry: DEATH.

PC

■ Przy komputerze na 84 piętrze w 82 pokoju hasło brzmi: FAMINE. Na końcu (po rozmowie z Derridą) jak najszybciej przejdź kolejne plansze, zaciągnij potwora do pokoju z laserem (podobny do anteny satelitarnej) i tam go zabij (naciśnij przycisk).

D-GENERATION
PC

■ Wpisz: USER NAME: seth, PASSCODE: ostrich. Wszystko na unlimited.

DAGOBAR
Atari

■ Kody: 1) 244, 2) 509, 3) 181, 4) 286, 5) 192, 6) 922, 7) 634, 8) 932.

DALLAS QUEST
C-64

■ Aby pozbyć się namolnego węża, wpisz: TICKLE CHIN.

DAM BUSTERS
C-64

■ Stanowiska: 1 – Kabina, 2 – Celownik przedni, 3 – Celownik tylny, 4 – Przyrządy, 5 – Mapa, 6 – Stery.

DAN DARE
C-64

■ POKE 23663,76; POKE 23604,88; POKE 23605,92; SYS

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Varia – Tonący brzydkiej się chwyta; Nie taki diabeł straszny jak mu dać w łapę; Ciało raz puszczone w ruch dalej puszcza się samo; Kobiety są jak drzwi: jak się nie trzaśnie to się nie zamknie; Z kim sobie pościelisz z tym się wyśpisz; Uroda niektórych kobiet jest wprost proporcjonalma do wypitego alkoholu, a odwrotnie proporcjonalna do natężenia oświetlenia; Prochy bierzesz – w proch się obrócisz; Ten się śmieje kto ma zęby; Hasło dla doomnych ludzi: w końcu to mio muc w tuowiu ómieścić komós fónt oowiu; Spanie – kliknięcie na łóżko; Jak człowiek stworzył Intela to Bóg zapłakał, a nam ziemniaki zaczęły z piwnicy czwórkami wychodzić; Życie jest jak pielucha – krótkie i zasrane; Po stracie zębów zwiększa się swoboda języka; Chcica – największa przyjaciółka czałowieka; Uwolnić rybki z puszek; Nie pójdę do nieba bo mam lęk wysokości; 1939 – początek światowego turnee Hitlera;

16384. Czas i energia nieskończone.

DANGER FREAK C-64
■ Na początku podaj datę 17.04.70.

DANGEROUS STREETS
■ Wybierz Lolę i trzymając joya w dół wciśnij AUTOFIRE.

DARK FORCES PC
■ Kody do poziomów: 1) LASECBASE, 2) LATALAY, 3) LASEWERS, 4) LATESTBASE, 5) LADTENTION, 6) LARAMSHED, 7) LAROBOTICS, 8) LANARSHADA, 9) LAJABSHIP, 10) LAIMPCITY, 11) LAFUELSTAT, 12) LAEXECUTOR, 13)LAARC. Specjalne kody: LAREDLITE – zatrzymanie przeciwników, LAPOSTAL – max. broni i amunicji, LAIMLAME – nietykalność, LACDS – super mapa z detalami, LARANDY – szybsze przeładowywanie, LADATA – twoje namiary, LABUG – schylasz się niżej (tryb „insect"), LAPOGO – wyłącza sprawdzanie wysokości, LASKIP – zmiana poziomów, LANTFH – teleport, LASKIP – zwycięskie zakończenie, LAJABSHIP – skok do etapu JABBA SHIP, LATALAY – skok do etapu TALAY, LASEWERS – skok do etapu SEWERS.
■ W pierwszej misji na lądowisku statku kosmicznego po prawej stronie jest wnęka, po otwarciu małych drzwiczek znajdziesz EXTRA LIFE.

DARK SIDE Amiga
■ Naciśnij 2+8+FIRE to zobaczysz digitalizowane zdjęcia programistów.

DARKMAN Amiga
■ Po rozpoczęciu gry napisz MEACULTA – nieśmiertelność.

DARKNESS HOUR Atari
■ W trzecim etapie w komnacie z drzwiami i dwoma przepaściami, wskocz do pierwszej dziury – znajdziesz się na górze; idąc w lewo ominiesz drzwi.

DAS BOOT PC
■ Spróbuj załadować torpedę, której nie masz – zwiększy to ilość już posiadanych.

DATASTONE Amiga
■ Na ekranie z wynikami naciśnij F10 – cenna informacja.

DATER 2 C-64
■ Na planszy tytułowej wpisz: SLIME! – włączysz Cheat menu.

DAYLIGHT ROBBERY Atari ST
■ Kody: 1. FIRST, 2. DRILLS, 3. ZOOOOO, 4. BUSHES, 5. MAYHEM, 6. XAMPLE.

DAYS OF THUNDER Atari ST, Amiga
■ Podczas rundy kwalifikacyjnej zatrzymaj grę i napisz COMEFLYWITHME – możliwość latania. F1...F8 – przełączanie widoków.

DEATH MASK Amiga
■ Gdy zginiesz i pojawi się kamienna płyta, a potem obraz zrobi się czarny, naciskaj klawisz ESC (jak najwięcej) do pojawienia się czerwonej planszy. Wciśnij teraz FIRE i nic nie rób – przeniesie cię do następnej planszy.
■ Kody: 1) 0000, 2) 52385, 3) 22428, 4) 84843, 5) 22087, 6) 38641, 7) 06395, 8) 33224, 9) 35527, 10) 48962, 11) 65074, 12) 62438, 13) 28383, 14) 85325, 15) 10769, 16) 25324, 17) 43542, 18) 62156, 19) 84678, 20) 57093, 21) 29264, 22) 47446, 23) 75330, 24) 82855, 25) 58474, 26) 38392, 27) 55276, 28) 68163, 29) 75156, 30) 70948, 31) 54334, 32) 39814, 33) 52262, 34) 73164.

DEATH TRACK PC
■ Chcąc uniknąć trafienia przez rakietę, ostro zahamuj.

DEATH TRAP Amiga
■ Na pierwszym ekranie po włożeniu dysku naciśnij prawy klawisz myszy.

DEATHRIDE C-64
■ + – odporność na kule.

DEFENDER 2 Atari ST
■ Chwilę po rozpoczęciu gry napisz RAVEN. Następnie I – niewidzialność, N – skipper leveli.

DEFENDER OF THE CROWN Amiga, C-64
■ Podczas przemieszczania wojsk lub nocnego ataku na zamek możliwe jest trzykrotne uzyskanie wsparcia od Robin Hooda. Kiedy komputer poprosi o wybór terenu, wybierz zielone pole obok Nottingham (las), a potem dany rejon.



■ Po podbiciu terytorium naciśnij H+J+K+L – otrzymasz 1024 rycerzy.

C-64

■ Aby pokonać przeciwnika celuj kopią powyżej tarczy, a poniżej szyi. Gdy będziesz blisko naciśnij FIRE.
■ Księżniczkę ratuj tylko wtedy, gdy Saksoni mają jeszcze jakiś zamek. W przeciwnym razie nic nie zyskasz. Nie kupuj więcej niż 255 żołnierzy, rycerzy i katapult, bo przekręcisz licznik.
■ Podczas turnieju wygrywasz rundę trafiając kopią przeciwnika. Jeżeli trafisz w konia, stracisz wszystkie ziemie, tylko stan armii i złota pozostanie bez zmian.
■ Nocne wypady na obce zamki przeprowadzaj, kiedy masz pusto w kasie. W razie niepowodzenia nie odczujesz haraczu, wynoszącego połowę stanu kasy.
■ Zamiast kolejno atakować terytoria obcego lorda, wystarczy zdobyć jego zamek rodowy.
■ Kiedy grozi ci atak na twój zamek, zmobilizuj wszystkie rezerwy i wyprowadź je w pole. Kiedy przeciwnik zaatakuje zamek, siła jego obrońców będzie taka, jak armii w polu. Po wygraniu bitwy wystarczy połączyć armię, podwajając liczebność sprzed bitwy.
■ Wciśnij R podczas ładowania się bitwy – możesz wziąć do ataku i obrony po 1024 rycerzy.

DEFENDER Amiga
■ Wpisz: G O A T Y (ze spacjami).

C-64

■ Podczas wybuchu wciśnij szybko RESTORE. Potem zacznij normalnie grę – twój pojazd będzie większy niż zwykle.

Atari ST

■ Kody: LEMAC, ZIPPO, LAZER, DAFAD, MAMOG, FUNKY, DONKY.

DEFLEKTOR Amiga

■ Klawiszami + oraz – można zmieniać levele.

DEJA VU C-64

■ Antidotum: Bisodiumitis (na biurku doktora). Strzykawkę znajdziesz w pojemniku na śmieci w pokoju tortur za barem. Przedmioty do odszukania: DIARY (520 S. KEDZIE), NOTEBOK leży na nocnym stoliku (626 AUBURN ROAD), DOCUMENT na biurku Ace'a (934 WEST SHERMAN).

DELIVERANCE C-64

■ SPACJA przenosi do następnego etapu.

DELIVERANCE SCOOPEX Amiga

■ Naciśnij CTRL i DEL. Z głównej klawiatury za pomocą kursorów możesz przemieszczać się tam gdzie zapragniesz, a nawet przenikać przez ściany. Klawisze F1-F9 przenoszą do następnych poziomów.

DENARIS Amiga

■ Naciśnięcie Z po wyborze gry daje tzw. Training Mode. Przełącz następnie mysz do portu 2 i przytrzymaj prawy przycisk w czasie ładowania.

DENNIS Amiga

■ Gdy zobaczysz jakąś przepaść, śmiało skacz, czasami zdarza się, że są to ukryte przejścia, czasami są w nich dodatkowe życia.

DEPTH DWELLERS PC

■ Kombinacja klawiszy: CTRL + ALT + I włącza/wyłącza tzw. GOD MODE (nieśmiertelność, nieskończona amunicja itd.).

DESCENT PC

■ GABBAGABBAHEY – włącza tajne kody: SCOURGE – uzupełnia uzbrojenie; MITZI – wszystkie klucze; RACERX – nieśmiertelność; GUILE – niewidzialność; TWILIGHT – uzupełnia tarczę; FARMERJOE – umożliwia przejście do innego poziomu.

DESERT STRIKE Amiga

■ Kiedy skończy ci się amunicja, włącz i wyłącz mapę (F10).

■ Kod do 10 żyć: BQQQAEZ.

■ Kody do leveli: 2) JQOLZLS, 3) TLOHOAN, 4) VTTTIOE. Inna wersja: 2) OQOHRAK, 3) TLJJOAQ, 4) WTEKVJT. Jeszcze inna wersja: 2) AQJAMHI, 3) TLOBOAT, 4) BTKBKLA. Aby obejrzeć zakończenie wpisz: WVNNFLT lub BVCYIRF lub WIWIFLC.

■ Po wystartowaniu z fregaty, nadleć na ląd i trochę postrzelaj. Teraz naciśnij HELP, a następnie po naciśnięciu F10 sprawdź opcję STATUS. Okaże się, że misja jest ukończona. Działa na wersji z nieśmiertelnością.

■ Pozbieraj bezbronnych żołnierzy, a następnie siądź na lądowisku – energia. Kody do misji: 2. KQJMJTD, 3. JLLOLRF, 4. EEIITRS, 5. BVPNIRD. W innych wersjach: 2. EQAZHJR, 3. WLLOBEP, 4. WEPWVJL, zakończenie: PVFFCQQ, lub: 2. KQJQJTZ, 3. JLOLLRF, 4. ETOETRB, koniec – BVYNIRU. Podczas gry F10 – wyświetla mapę.

■ W miejsce hasła wpisz: TQQQLOM. Masz 5 żyć. Jako hasło wpisz: HARDCASE. Będziesz miał bardzo dużo amunicji.

■ W misji trzeciej w jednej z wydm w głębi lądu kryje się dodatkowe życie, ale uwaga na gostka z bazooką. Aby przejść do misji SCUD BUSTER z 715000 punktów, należy wpisać kod: TQJMLOX. Kody: 2) TQOHLOX, 3) OLELAHF, 4) TTTTBHU, 5) IVNPSJU.

■ W misji trzeciej z dwunastu jeńców (na jachcie) wystarczy uratować dziesięciu. Wyrzutnie rakiet schowane są pod wydmami. W misji czwartej (już pod koniec) najpierw zrób dziurę w samolocie, potem uratuj naszego człowieka i skończ rozwalać samolot. Bunkry, w których trzymają cywilów należy rozwalić strzelając w ich wejścia (około trzech rakiet). Wszystkie misje: wszystkie budynki warto rozwalać, gdyż często kryją wewnątrz amunicję, paliwo, a nawet dodatkowe życia. Kody: 2) BQAAAEF, 3) JLHLLRM, 4) BEPOKLX, 5) FVPNNEH.

PC

■ Kody: 2) CMMKSMMM4, 3) CMNF8MMMK.

DETECTIVE C-64

■ Przydatne informacje. Sejf znajduje się za obrazem, szyfr to 210319. Tytuł książki w bibliotece: 101 DETECTIVE STORIES. Sekretne przejścia sa w piwnicy, w pokojach Majora i Reverenda oraz w kuchni. To ostatnie prowadzi do piwnicy. Do kopert wkładaj tylko rzeczy oznaczone literką E.

■ Przy martwym Dinglesie znajdziesz mały klucz (small key). Weź go i otwórz nim pudełko w szafie w pokoju Dinglesa.

■ Szyfr do sejfu pod obrazem: 21031919.

■ W kuchni jest tajne przejście do piwnicy a z tamtąd do salonu. Z pokoju REVERENDA jest przejście do pokoju MAJORA. Klucz znaleziony w płaszczu otwiera pokój BENTLEYA i gabinet.

■ W kuchni znajduje się tajne przejście, szukaj go lupą.

DETROIT PC

■ Przed grą włącz SMARTDRIVE (lub inną kaszę dyskową), będzie znacznie szybciej chodzić.

DEUTEROS Amiga

■ Po zdobyciu bazy nie przyłączaj jej do imperium, dopóki nie wzbo-

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

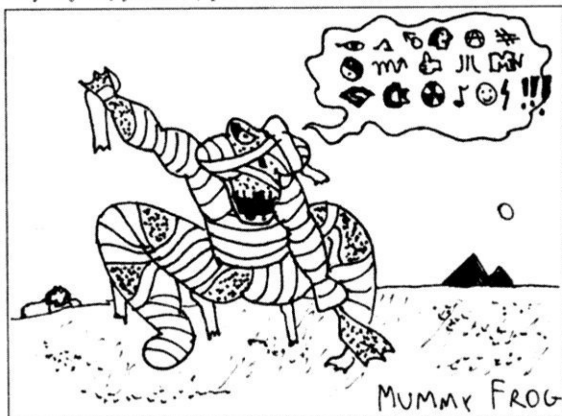
Złote myśli – Panie spraw bym nie mówił wszędzie i na każdy temat; Dzięki harakiri Japończycy mogli pokazać światu swoje prawdziwe wnętrze; Gdzie kucharek sześć tam cycków dwanaście; Dlaczego chłopcy nie mają piersi – bo by im skóry na jaja nie wystarczyło; Ale gówno! powiedziała babcia klozetowa zaglądając do sracza; Ludzie jedzcie gówno – miliony much nie mogą się mylić; Lato jest piękne do pewnego stopnia – powiedział Celsjusz; Nie wszystko złoto co dajemy narzeczonej; Jak sobie podchmielisz tak się wyśpisz;

gaci się o nowe myśliwce. Kiedy przeciwnik atakuje twoją bazę, przełącz obraz na widok bazy i poczekaj na koniec walki. Po odwołaniu alarmu przełącz na ikonę samozniszczenia (SELF-DESTRUCTION), a następnie uruchom i ponownie wyłącz bombę – baza ponownie należy do ciebie, wraz z 50 ekstra myśliwcami.

■ W SURFACE STORE naciśnij dwukrotnie SHIFT C – nieograniczona ilość towarów w magazynie.

Atari ST

■ Jeśli chcesz zdobyć bazę wroga bez walki, wyleć ze swojej bazy z jedną jednostką paliwa.



Gdy dolecisz do bazy wroga dryfując, uruchom opcję dokowania i po wyłączeniu mechanizmu samoniszczącego zdobywasz bazę bez walki. Na dodatek w bazie znajduje się 200 lub więcej DRON'ów.

■ Po wynalezieniu tłumacza (COMMS POD) możesz wymieniać surowce z humanoidami. Za jeden surowiec otrzymujesz zawsze jednakową ilość drugiego, który mu odpowiada. Pary surowców: IRON – SILICA, TITANIUM – COPPER, CARBON – ALUMINIUM, HELIUM – DEUTERIUM, GOLD – PALADIUM, METAN – HYDROGEN, SILVER – PLATINUM.

DEVIOUS DESIGN Amiga

■ Kody: 1. IYESLWYS, 2. PPFBGWNL, 3. MPSSLORB, 4. GIWBIATAT, 5. IYRAGGOW, 6. YLFEIYPL, 7. NNMNWRWB, 8. TNWYRWAG, 9. YTMGFRTA, 10. YYRNMGAR, 11. IOFOFOAT, 12. OIELSTWI, 13. YTAIBNGW, 14. OIEIEYYI, 15. GIBGIBAW, 16. TYWTPRWI, 17. IYRPLWLS, 18. YYELIBYP, 19. NNMNYPBS, 20. LIBGIPTS, 21. GIBOLNIO, 22. NNNSFWBE, 23. OPPBFREP.

DIAMENTY C-64

■ 1. PLWDHII, 2. OMTFJUX, 3. INAGKYR, 4. UBSHLTW, 5. YVDJMRA, 6. TCFKNED, 7. RXGLBWG, 8. EXHMVTJ, 9. WAJNCAL, 10. TTKBXSN, 11. AWLUZDV, 12. SSMCAFX, 13. DDNXTGA, 14. FEBZWHWM, 15. GRVASJD, 16. HFCTDKR, 17. JGXWELL, 18. KTZSRMN, 19. LYADFNV, 20. MHTEGBX, 21. NJWRTVA, 22. BUSFYCW, 23. VADGHXD, 24. CBETJZR, 25. XCRYUAG, 26. ZDFHATY, 27. AEGJBWJ, 28. TFTUCSA, 29. WGYADDC, 30. SHHBEEE. 31. DIJCFRG, 32. EJUDGFI, 33. RKAEHGG, 34. FLBFITY, 35. GMCGJYJ, 36. TNDHKHA, 37. YOEILJC, 38. HDFJMUE, 39. JRGKNAG, 40. URHLOBI, 41. ASIMPCK, 42. BTJNRDM, 43. CUKORED, 44. DVLPSFR, 45. EWMRTGS, 46. FXNRUHV, 47. GYOSVIW.

■ Kody: 74) OYMSWAD, 75) LKILSJL, 76) AOLAMCW, 77) JNOWYZM, 78) CESSKYK, 79) ZTLMOKN, 80) YWAYNMT, 81) KOWKEII, 82) MZSOTLO, 83) IDMNWDL, 85) OAKTZLM, 86) SMOWDAK, 87) LENOIWN, 88) ANEZAST, 89) WTTDMMO, 90) SYWIEYO, 91) MSOANKA, 92) YAZMTOE, 93) KWDEYNT, 94) OSINSES, 95) NZATATW, 96) EEMYWWZ, 97) TDESSOO, 98) WZNAZZD, 99) OITWEDA, 100) ZEYSDIE.

DIE HARD 2 C-64

■ Jeśli nie możesz zebrać przedmiotów, które zestrzeliłeś – naciśnij spację.

DIGI DUCK Atari

■ Równania dla wszystkich poziomów: 1) 8 x 2 – 7 x 3 + 5 = 0, 2) 2 + 3 + 4 + 5 – 6 = 8, 3) 9 x 8 / 4 – 7 – 6 = 5, 4) 4 x 4 – 4 – 4 – 4 = 4, 5) 7 – 1 – 4 x 3 + 8 = 2, 6) 7 + 6 – 8 x 2 + 3 = 0, 7) 9 / 2 + 7 / 2 – 5 = 0, 8) 3 / 2 + 9 – 5 / 2 = 8.

■ Na planszy tytułowej napisz DE JET – 99 żyć.

DIMO'S QUEST

■ Kody: 10) DHCLBNQG, 11) HKLBBTDO, 12) HUFSAOLD, 13) MUBEHCXO, 14) MXBCJAOM, 15) MBAREDOX, 16) QXBGNCHP, 17) IXBECJMG, 18) DQINDFGT, 19) VEQGILDR, 20) JFKCHSBT, 21) RFOAIDQL, 22) NOQMBKDP, 23) XKRBLECJ, 24) TFCRBOPH, 25) TDODIENH, 26) BGKCDJEJ, 27) UJMAICRR, 28) JMACHSDI, 29) JKUAAGEX, 30) UJPALBUG, 31) ILMDDFHP, 32) PFOGCDLV, 33) VLMOGCEN, 34) MCNDLOBS, 35) MDEQBCLR, 36) SBBJCOAK, 37) RALBTKCC, 38) HUKEPCFM, 39) FRAIETCV, 40) KSFGAMHO, 41) NTDMICEQ, 42) MBGFJCEI, 43) GRBLIDJK, 44) BDKGQBUH, 45) HRCNEIBJ, 46) CGRBBFDM, 47) BCHSDXEQ, 48) OICPELAA, 49) LAIEPCTO, 50) KEHOCEPI. THE END.

DINOSAUR DETECTIVE AGENCY Amiga

■ Kody: 1) DINODICK, 2) JURASSIC, 3) DINOSORE, 4) DINOMITE.

DIZZY - DOWN THE RAPIDS C-64

■ W grzybie znajduje się trampolina. Kod do edytora poziomów: PKIMONSIIVH – czasami nie działa.

DIZZY HOLDING Amstrad
■ PLASTIC RAINCOAT – ochrania przed deszczem, CAN OF INSECTICIDE – ochrania przed pająkami, A MINERS HARD HAT – ochrania przed jabłkami spadającymi z drzewa.

DIZZY C-64
■ Przedmioty i ich zastosowanie: A MUCKY GREASE GUN – użyj koło wagonu, wagon się odsunie; GHOST HUNTERS LASER – zrzuć ubranie na ducha; FREE ACME BIRD – zabija niebieskie ptaki; A STRONG COWBAR – rozwal wejście obok drzewa; A CLOVE OF GARLIC – zabija czerwone ptaki; THE GRAVEYARD KEY – otwiera chałupę; CAN OF INSECTIVES – zabija pająki; FLASK OF TROLL – wrzuć do garnka; A PLASTIC RAINCOAT – chroni przed kroplami deszczu; A BURNING TORCH – podpal tym garnek; VAMPIRE DUX FEATHER – wrzuć do garnka; A GLEAMING EMERALD – użyj obok żółtego posążka z lewej strony, a odsunie się; A SHARP DIAMOND – użyj na linii lodowej, winda będzie działać; A BROKEN HEART – daj posągowi; A MINER HARD HAT – rozwala jabłka; PURSE OF GOLD – użyj na wiadrze; CLOUDS SILVER LINE – wrzuć do garnka; A CAN OF 3 IN 1 OIL – otwórz most, użyj na żółtym kole z liną; A HORSESHOE MAGNET – potrzebny jest w labiryncie, podnosi kraty; THE GARDENER SPADE – użyj z prawej strony lewego drzewa w Ground Sound, będziesz miał wykopany dół; RUSTY BOLT OUTTERS – uruchom w kopalni na lewo, na trawie; A MUSHROOM TROWEL – wejdź do dziury, którą wykopałeś i użyj na zielonej trampolinie; A LEPRECHAUNS WIG – wrzuć do garnka; A BOTTLE OF DAY ICE – użyj na wodzie, woda zamarznie (w dziurze); A RUSTY OLD PICK – użyj na kamieniu w przejściu; A JEWELLED DAGGER – użyj na czerwonym drewnie (w górze lodowej); A PROTECTIVE AMULET – chroni przed kulami czarodzieja. Gdy włożysz wszystkie potrzebne rzeczy do garnka, na końcu daj EMPTY POTION BOTTLE, teraz uzyskasz FULL POTION BOTTLE – trzeba go użyć koło czarodzieja na górnym podeście.

DIZZY 3 C-64
■ Natrętnego ptaka odpędzaj naciskając FIRE – aż do skutku.

DIZZY PRINCE OF THE YOLKFOLK PC
■ Harfę daj św. Piotrowi, da ci on w zamian serek. Włóż go do pudełka i połóż koło myszy. Żeby przejść trolla, należy położyć koło niego mysz, troll ucieknie.

DOG FIGHT Amiga
■ Gdy wylądujesz (nawet w szczerym polu) uzupełniasz automatycznie paliwo i amunicję.

DOGS OF WAR Amiga
■ Aby stać się nieśmiertelnym, musisz wpisać: TIMBO i nacisnąć F5, a jeśli chcesz szybko przejść układ to: TIMBO i P.

DOJO DAN Amiga
■ Podczas gry wpisz: WOOLANKIDKICKSBUTT – będziesz miał nieskończoną liczbę żyć. Klawisze: S – osłona, F8 – zmienia levele, F9 – następna sekcja.

DOMAN Amiga
■ Gdy pojawią się opcje, wpisz: SRAMNAPC – trochę więcej żyć, KALASHNIKOV – podczas gry wybierz kuszę. Niespodzianka.

DOMINATOR Amiga
■ Nieśmiertelność zapewnia wpisanie do tablicy High Score słowa SHAFT.

DONK Amiga
■ Zawsze na końcu zbieraj diament leżący najbliżej wyjścia, inaczej możesz nie zmieścić się w limicie czasu.

DONKEY KONG JUNIOR Atari
■ Wpisz BOOGA trzymając SHIFT. Uruchom grę, teraz K – unieszkodliwia potwory, a S – przenosi na następny poziom.

DOODLE BUG Atari ST
■ Wciśnij spację i nie puszczając jej, wpisz: FIRE WALK WITH ME – niewidzialność.

Amiga
■ W czasie gry wciśnij równocześnie litery: S, E, G, A i lewy przycisk myszy. Otworzy się tajne okno, w którym możesz wyłączyć czas, uzyskać nieśmiertelność lub zmienić level.

DOOFUS Amiga
■ Kody: 1.2) OZ15YS, 1.3) PH16TB, 1.4) PJ69JP, 2.1) ZR6189, 2.2) HK94DV, 2.3) RR13RV, 2.4) XH37ZT, 3.1) PK49FD, 3.2) KB15HL, 3.3) LV18PV, 3.4) BY87PY.

PC
■ Kody: 1.2) TOREADOR, 1.3) SUNDRIES, 1.4) MANDARIN, 2.1) CURCHILL, 2.2) EUROKISS, 2.3) ANANASIA, 2.4) DAIQUIRI, 3.1) HIGHBALL, 3.2) PARADISO, 3.3) NIGHTCAP, 3.4) KORNKIRI.

DOOM PC
■ Możesz nagrywać przebieg gry uruchamiając ją w taki sposób: DOOM -DEVPARM -WART * * -SKILL * FILENAME, gdzie pierwsza gwiazdka to numer epizodu, druga numer mapy, a trzecia poziom trudności (1 – najłatwiejszy) FILENAME to nazwa pliku, w którym ma być przechowany przebieg gry. Po nagraniu demo odtwarza się poprzez uruchomienie gry przez: DOOM -PLAYDEMO FILENAME, gdzie jako FILENAME należy podać nazwę pliku zawierającego nagraną grę. Gdy uruchomisz: DOOM -NOMONSTERS żaden potwór nie pojawi się w trakcie gry.
■ Na końcu gry, walcząc ze spidermanem, podpuść go tak, by kilka jego serii trafiło inne pałętające się

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Przekręty – Ace of Aces – Wybielacz nad Wybielacze; Defender of the Crown – Obrona Częstochowy; Dogs of War – Wojna Psów; Megalomania – Syndrom Naczelnego; Wolfenstein 3D – Wilk z Napędem na 3 Koła;

Tipsy

w pobliżu potwory. Gdy te rzucą się na niego, stań poza zasięgiem jego strzału i patrz jak wykańczają go potwory. Beczki z benzyną są bronią bardzo użyteczną jeśli uderzysz je pięścią tak by poleciały w kierunku wroga.

■ Wpisz IDBEHOLD – na górze ekranu ukaże się specjalne menu (ułatwień) ale tylko przez kilka sekund. Wciskając teraz odpowiednią literę możesz wybrać m.inn. całą mapę, niewidzialność, kombinezon ochronny, np. IDBEHOLDS – olbrzymia siła, IDBEHOLDR – kombinezon ochronny, IDBEHOLDI – niewidzialność, IDBEHOLDV – chwilowa nietykalność, IDBEHOLDA – ujawnienie całej mapy, IDBEHOLDL – włączenie wszystkich świateł. Wpisanie IDSPISPOPD umożliwia przechodzenie przez ściany, a dwukrotne wpisanie IDDT – pokazuje na mapie pozycje wszystkich strażników i obiektów (jednokrotne pokazuje tylko ściany).

DOOM 2 — PC

■ Uruchom plik SETUP i naciśnij F1. Ciekawe menu. Podczas gry, nie wykonując żadnej innej czynności napisz na klawiaturze: idclev 31 – wgra się pierwszy level z pierwszego epizodu z Wolfenstein 3D, idclev 32 – wgra się ostatni level z pierwszego epizodu z Wolfenstein 3D.

DOUBLE DRAGON — C-64

■ Naciśnij C= – skipper leveli.

Atari ST

■ W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako NEIL HARDING.

DOUBLE DRAGON 3 — PC

■ Walcząc z Kleopatrą używaj tylko pięści. W pozostałych przypadkach wal kopami z wyskoku.

DOUBLE TROUBLE — C-64

■ Kody: 1. START, 2. WAVER, 3. THREE, 4. PEACE, 5. BREAK, 6. HOOSE, 7. SEVEN, 8. EIGHT, 9. BLOCK, 10. TRYIT, 11. WHITE, 12. LAMER, 13. WEIRO, 14. BLACK, 15. HEART, 16. CROSS, 17. BRAIN, 18. ERROR, 19. ARROW, 20. CLOCK, 21. EAGLE, 22. MAGIC, 23. SNAKE, 24. LEVEL, 25. BONUS, 26. DEATH, 27. DREAM, 28. POWER, 29. DRIV, 30. CRIME, 31. GRAVE, 32. NINJA, 33. QUEEN, 34. CREAM, 35. SWORD, 36. AMIGA, 37. BLOOD, 38. DWARF, 39. GHOST, 40. DEVIL, 41. NIGHT, 42. STONE, 43. THUMB, 44. UEWEL, 45. LUXUS, 46. PARTY, 47. PROFI, 48. SLINE, 49. ABYSS, 50. FINAL.

■ Naciśnij C= – skipper leveli.

DR. CHAOS — Nintendo

■ Kod do pierwszej planszy: 640CHXN99KAR53KW54.

DRACONUS — Atari

■ Uruchom grę trzymając SELECT. W komnacie z gąsienicą huśtającą się na linie wskocz na najwyższą półkę. Dostaniesz 500 punktów i 10 dodatkowych zionięć ogniem. Nie zawsze skutkuje. Jeśli zabijesz się podczas przemiany, możesz stać się nieśmiertelny.

C-64

■ Do komnaty Serakosa nie wchodź, lecz wskakuj. By go zabić strzel mu w łeb 10 razy kulą żywego ognia.

DRAGON BREED — Amiga, Atari ST,

■ Podczas gry wpisz: TERRIFIC. Teraz L – zmienia levele, F3 – nieśmiertelność.

■ Podczas gry napisz IREM – nieśmiertelność.

DRAGON NINJA — Atari ST, Amiga

■ Po rozpoczęciu gry napisz TERRIFIC. Odtąd klawisz F3 – dodatkowe życie, a L (na ST kombinacja F3 oraz L) – następny level.

DRAGON SCAPE — Amiga

■ Naciśnij TAB. Teraz klawisz Z przerzuca do następnego levelu.

DRAGON SPIRIT — Amiga

■ Naciśnij F9, napisz DRAGON HEAD i naciśnij F10.

DRAGON — Atari ST

■ Naciśnij CAPS LOCK i napisz DECEFFEINATED.

DRAGON'S LAIR — Amiga

■ Zapisz stan gry na dysk naciskając S. W pliku TIMEWARP.SAV zmień ostatni znak na „c" – 99 żyć po odczytaniu gry.

■ Po włączeniu gry wciśnij szybko RETURN i wpisz: GET MORDOC DIRK. Gra „przejdzie się" sama.

■ Po załadowaniu gry poczekaj na listę autorów (credits) i wciśnij kombinację klawiszy: ESC+R+/+L+N+7. W ten sposób możesz obejrzeć całą grę jako demo.

Atari ST

■ Na ekranie tytułowym naciśnij ZERO oraz RETURN i napisz GODIRKGO.

DRAGON'S LAIR 2 — PC

■ Podczas dema wpisz DIRK i naciśnij FIRE – autoplay gry.

■ Zapisz stan gry na dysk naciskając S. W pliku TIMEWARP.SAV zmień ostatni znak na „c" – 99 żyć po odczytaniu gry.

DRAKHEN — Amiga

■ W sekcji kreacji bohaterów podaj imię jako 313115927. Na kolejne pytanie o imię odpowiedz SUPERVISOR. Podczas gry naciśnij CTRL.

DRILLER — C-64

■ Klawiszologia: Q/W – obrót lewo/prawo, – przechylanie się na boki, P/L – widok góra/dół, strzałka do góry/= – lot do przodu/do tyłu, U – obrót o 180 stopni, I – statystyka, R/F – wznoszenie się/opadanie, A/Z – zmiana kąta obrotu pojazdu w oknie ANGLE, S/X – zmiana długości kroku w oknie STEP.







DRIP
C-64

■Kody do poziomów: 01-05) LS3AXW, 02-00) 12AQ1W, 02-05) 1AI4RU, 03-00) AGAKIX, 03-05) AOI23A, 04-00) EFR213, 04-05) GDE23A, 05-00) FFR234

DROP ZONE
Atari

■Naciśnij SPACJĘ – wszystko ginie. Każdy inny klawisz – niewidzialność. Efekt czasowy.

DRUID
C-64

■POKE 34068,173 – energia, POKE 35787,233, POKE 35788,0 – energia w wodzie, POKE 37095,0 – broń. Uruchom przez SYS 12200 lub SYS 5120. Posiadacze przystawek FINAL muszą dodatkowo wykonać rozkaz KILL.

DUCK TALES
PC

■1) Przed każdą podróżą odwiedź wyspę z wagą (ISLE OF MACARONE) i zostaw tam swoje pieniądze. Później, gdy podczas lotu rozbijesz się, nie będziesz musiał płacić, bo nie będziesz miał czym.

Amiga

■Przy skoku do basenu z pieniędzmi przytrzymaj FIRE, a zawsze znajdziesz szczęśliwą monetę, która daje 1000 $.

■Gdy jesteś w górach i stoisz przy jaskini to wejdź do niej – przeniesie cię w górę lub prosto w łapy niedźwiedzia, zaryzykuj! Staraj się nie rozbijać samolotu. Im jesteś bogatszy tym więcej płacisz za zniszczony samolot.

■Najłatwiej jest zdobyć kasę w DUCK BILL ISLAND, RONGUAY, KENYA GAME RESERVE, BORNEO, XANADU, YELLER STONE PARK. Wystarczy zrobić zdjęcia odpowiednim zwierzętom.

DUCKULA
C-64

■FIRE + dół – następna plansza.

DUKE NUKEM

■Naciśnij równocześnie BACKSPACE i PAGEDOWN – dostaniesz max. amunicji i wszystkie klucze.

DUNE
PC

■Gra zawiera kilkanaście urywków z filmu Davida Lyncha „DUNE", a nie ma o tym słowa w instrukcji programu. Aby je obejrzeć należy kliknąć kursorem na książce znajdującej się w lewym dolnym rogu, gdy aktywny jest standardowy widok „oczami Paula". Przewracając stronnice czasem można dostrzec coś co wygląda jak kawałek taśmy filmowej (w prawej górnej stronie kartki). Wystarczy wtedy najechać na nią kursorem, kliknąć, przyciemnić światło i dać się ponieść atmosferze niesionej przez obrazy doskonale uzupełnione nastrojową muzyką TOTO. Nowe stronice książki (Kronika Diuny), są dopisywane w miarę rozwoju sytuacji w grze, co daje dodatkową motywację do jej ukończenia (no, może do dojścia do momentu, gdy Jessica powie Paulowi, że jego oczy są już całkiem niebieskie, bo potem nie ma już dalszych filmików).

■Koniec bitwy można przyspieszyć udając się na czerwiu do miejsca gdzie się ona toczy. Ukaże się wtedy opcja umożliwiająca zmasowany atak, kończąca bitwę w kilka sekund (co wcale nie przesądza o jej wyniku). Jeśli Fremeni odmówią pracy, zmień ich specjalizację na „army", a potem ponownie na „spice".

■Żniwiarkami możesz kosić żołnierzy nieprzyjaciela. Uwaga! Swoich też!!

Amiga, PC

■Kilka rad, które uchronią cię przed porażką: nie próbuj wody życia, dopóki Jessica nie pozwoli ci na to. Nie wysyłaj Fremenów z północy do zamieszkujących na południu – przestaną pracować i będziesz musiał ich rozdzielić. Z przemytnikiem (SMUGGLER) można się targować (ARGUE) – obniżenie ceny nawet do połowy. Sprzęt możesz odebrać dopiero po zapłaceniu. Zanim zrobisz zakupy, sprawdź wyposażenie (EQUIPMENT) poszczególnych siczy.

■Budynki wroga zdobywa się wchodząc ludźmi dotąd, aż budynek wybuchnie. Potem kliknij na budynek i napraw go. Nie da się w ten sposób zdobyć OUTPOST, WOR, HOUSE OF IX.

■Nie każ Fremenom walczyć ani ćwiczyć walk póki nie spotkasz STILGARA. Nie handluj z przemytnikami, twoi ludzie nie lubią tam chodzić. Sporadycznie kup jakąś lepszą broń. Rób bez gadania wszystko co każą ci LETO, DUNCAN i reszta wujków.

DUNE 2
Amiga, PC

■Gdy atakujesz wieżyczkę, ustaw się w prostej linii (pionowo lub poziomo). Następnie odjedź jedno pole w bok. Jeśli teraz zaatakujesz, wieżyczka cię nie zauważy i nie odpowie na ogień. Podczas pracy Harvestera najedź na niego myszką i klkaj tak szybko jak się da. Żniwiarka zacznie zbierać o wiele więcej.

■Jeżeli przeszkadzają ci czerwie, dokarm je żniwiarkami (Harvester). Czerw po zjedzeniu paru żniwiarek zdechnie, a ty i tak dostaniesz nowe. Warunek – posiadasz tylko jedną rafinerię i jednego Harvestera.

PC

■Aby przejąć w swoje ręce budynek wroga, należy ostrzeliwać go dotąd, aż będzie miał mały (cienki) czerwony pasek w DAMAGE. Wtedy należy wstrzymać atak i wejść do budynku jednostką pieszą!

DYNA BLASTER
Amiga

■Kod do ostatniej bazy – UAHFTHEP.

■Kody: RAKRJGPC, MUFWOWTN, UAOKLSEU, UAGKTVEN, VAGKTPEU, RCCVPJPN, RUNHGTPC, UAGKTENE, RUAHGTND, MUVEEENG, RVNHGVNP, RANAVWNC, RUAAWVNN, RAANQHEC, UAV VIOCU, RUYANMNL, MCYNQQET, MCHNQJET, MAKCBQRZ, RAWAPGPL, RUKAGPPU, RARAPGPU, MKZNOGSH, UCLHOSGA, MARCHJKT, RAW NHBZS, MAWCBBKC, UAZK BPZU, RAZYQSZV, RALYQSZS, MAEEQGHR, UXBKJWUG, MAEEHWKP, RAOZPIPC, MCKA-

W I N D O W S P H U N

Dos: Czcigodny. OS/2: Wspaniały. Windows: Szalone

Tipsy

BIVN, UCEOTSEN, UCOOVIRU, RULOLNZN, UABFVSRU, RAOZMIPN, UCEOTJEP (ostatnia plansza).

■Kody: 1.2 – UAOWIQEE, 1.3 – UKFLHLVG, 1.4 – UAYKOSEN, 1.5 – UKBZJMVG, 1.6 – UAOKLIEN, 1.7 – UKFZJTVG, 1.8 – UAYKOJEP, 2.1 – UKBZWGVG, 2.2 – UKRZSWVK, 2.3 – UKRZSGVG, 2.4 – UANKTEEE, 2.5 – UAKKVORA, 2.6 – UAVKVORE, 2.7 – UAVKVERA, 2.8 – UANKTPEZ, 3.1 – UAKKOVRA, 3.2 – UKHZHWSV, 3.3 – UAVVIVRU, 3.4 – UANVGEEN, 3.5 – UKZHMHSG, 3.6 – UAVVIORN, 3.7 – UAVVIERU, 3.8 – UANVGPEP, 4.1 – UANVBQZU, 4.2 – UAGVBJZE, 4.3 – UAVVQQGA, 4.4 – UANVBSZE, 4.5 – UAKVQIGA, 4.6 – UKFHEVHV, 4.7 – UAEVQGTA, 4.8 – UAYVTBPP, 5.1 – UKBHJOHG, 5.2 – UAOVLHPN, 5.3 – UKHHHOAG, 5.4 – UAKVOGTN, 5.5 – UAKVLGTA, 5.6 – UAVVLGTE, 5.7 – UAVVLWTA, 5.8 – UAKVOHTZ, 6.1 – UAKVVMTA, 6.2 – UALKBMPN, 6.3 – UKYZNSAG, 6.4 – UAHKBNZN, 6.5 – UARKQNGA, 6.6 – UACKQNGE, 6.7 – UKNZEJUT, 6.8 – UARKQTGZ, 7.1 – UARKIMGA, 7.2 – UKNZHIUK, 7.3 – UACKLTGU, 7.4 – UARKONGN, 7.5 – UARKLLGU, 7.6 – UKNZJJUK, 7.7 – UACKLNGU, 7.8 – UARKOMPG, 8.1 – UKVOSOVG, 8.2 – UAZFTHEN, 8.3 – UACFVBRU, 8.4 – UAHFTWEN, 8.5 – UARFVGRU, 8.6 – UACFVGRN, 8.7 – UACFQWRA, 8.8 – UAHFBHEZ.

PC

■Wpisz HUDSON SOFT. Klawisze od F1 do F8 przenoszą po różnych światach a 1-8 zmieniają plansze.

Atari ST

■Wpisz: UKKZSIKG, start od levelu 2.4.

■Cheat codes: Level 1:UXYWWWVG, UXOWMNVV, UWOWOJVG, MKZLOLYL, UUYWHTEU, MOOLOGCN, UXOWHMVW, MUKWONCE. Level 2: MUVEOSTP, UUGWWGEN, UBRLVVVG, UOCZWHEN, UWNKVEVG, UAGKVEEN, UXVKWHSG, UWNKVVVH. Level 3: UANKVJZA, MUBEOSCP, UOHZHGRA, MWEEHHZY, MXEEOIEY, UUVKHBRE, UKHZHHST, UOZZHWRZ. Level 4: UBBHIHHT, MUBCNNRP, UUGVNLZU, UUNVNMZI, UANVQSZU, OWOVQGHK, MXFCMGLH, MAKCIQEG. Level 5: UAKVVTTU, UAOVIHPE, MONNTWYC, UXKVMPAV, MUECVGYN, UBHHOWAK, UXVVHPAG, MCANWQAE. Level 6: UAKKMIKU, MXCCPSTY, MWCCGBCA, MOLNPIHC, MBLAIWNK, UCHZQNKN, UBHZQLNG, UBZZQTNH. Level 7: MXCETJPK, UAVKITKU, UWKKINNK, MWEESNNA, UWVKINNV, MUBEVVKN, UCZZOTKP. Level 8: MBGAGIEK, MCKAGILN, UWOFVJGZ, UWYFVIGY, UUYFWTUL, UCAOVILR, UOAOWTHL, MOCAEHNK.

■Kody (co piąty): 1-5) UAYWISEA, 2-5) MUVENITT, 3-5) UOZZHHRU, 4-5) MKAAELNY, 5-5) MBHNSPVH, 6-5) MBLNGHNA, 7-5) MBAASWNH, 8-5) MUNENBPV, 8-8) MANEBINY (ostatni).

■Kody: MOHAEITP, UXGKWBVK, MKNAOSEY, UBZZOEST, MKYAEIYH, MCNAHMLC, MVCEOOVT, UXNKWLLT, MXCCVLCH, MXEEMPPN, MWCCGBCA, UUKKMIKU, MAEESLKN, MANEBSNS, UBBOVIGY, UAYFVJVG.



DYNAMITE DUX

Amiga

■Kody: 1.2 – UAOWIQEE, 1.3 – UKFLHLVG, 1.4 – UAYKOSEN, 1.5 – UKBZJMVG, 1.6 – UAOKLIEN, 1.7 – UKFZJTVG, 1.8 – UAYKOJEP, 2.1 – UKBZWGVG, 2.2 – UKRZSWVK, 2.3 – UKRZSGVG, 2.4 – UANKTEEE, 2.5 – UAKKVORA, 2.6 – UAVKVORE, 2.7 – UAVKVERA, 2.8 – UANKTPEZ, 3.1 – UAKKOVRA, 3.2 – UKHZHWSV, 3.3 – UAVVIVRU, 3.4 – UANVGEEN, 3.5 – UKZHMHSG, 3.6 – UAVVIORN, 3.7 – UAVVIERU, 3.8 – UANVGPEP, 4.1 – UANVBQZU, 4.2 –

UAGVBJZE, 4.3 – UAVVQQGA, 4.4 – UANVBSZE, 4.5 – UAKVQIGA, 4.6 – UKFHEVHV, 4.7 – UAEVQGTA, 4.8 – UAYVTBPP, 5.1 – UKBHJOHG, 5.2 – UAOVLHPN, 5.3 – UKHHHOAG, 5.4 – UAKVOGTN, 5.5 – UAKVLGTA, 5.6 – UAVVLGTE, 5.7 – UAVVLWTA, 5.8 – UAKVOHTZ, 6.1 – UAKVVMTA, 6.2 – UALKBMPN, 6.3 – UKYZNSAG, 6.4 – UAHKBNZN, 6.5 – UARKQNGA, 6.6 – UACKQNGE, 6.7 – UKNZEJUT, 6.8 – UARKQTGZ, 7.1 – UARKIMGA, 7.2 – UKNZHIUK, 7.3 – UACKLTGU, 7.4 – UARKONGN, 7.5 – UARKLLGU, 7.6 – UKNZJJUK, 7.7 – UACKLNGU, 7.8 – UARKOMPG, 8.1 – UKVOSOVG, 8.2 – UAZFTHEN, 8.3 – UACFVBRU, 8.4 – UAHFTWEN, 8.5 – UARFVGRU, 8.6 – UACFVGRN, 8.7 – UACFQWRA, 8.8 – UAHFBHEZ.

■ Napisz CHEAT na ekranie tytułowym. Klawiszami F1...F6 zmieniasz levele.

DYNASTY WARS
Amiga

■ Kiedy pojawi się obrazek tytułowy, naciśnij F1 – będziesz mógł zmieniać levele.

Atari ST, Amiga

■ Na ekranie tytułowym napisz CHEAT MODE. Wtedy F2 – skipper leveli.

DYTER 07
C-64

■ Podczas gry wpisz JUWA i jesteś nieśmiertelny.

Amiga

■ Napisz GIBB zaraz po pojawieniu się ekranu tytułowego; W – pomaga w walce, L – skipper leveli. Napisz CASTOR – nieśmiertelność, F1..F4 – zmiana broni.

E-MOTION
Amiga

■ Ne ekranie tytułowym napisz tytuł gry; następnie naciśnij F1..F4.

E-SWAT
Amiga

■ Spauzuj grę i napisz: JUSTIFIEDANCIENTSOFMUMU.

C-64

■ Naciśnij RUN/STOP – skipper leveli.

EAGLE'S NEST
C-64

■ Przechodząc kolejne pomieszczenia nie zbieraj amunicji do końca. Będzie ona potrzebna w drodze powrotnej do windy.

EARTH SHACKER
ZX Spectrum

■ Kody: 4. HEAD IN THE CLOUDS, 5. HUSH TOED ICELAND, 6. DIAMONDS OF MINE. Wpisywanie hasła: naciśnij start i poczekaj około 5 sekund. F – mapa levelu.

EAT MY PHOTONS!
Macintosh

■ Wciśnięcie Command-W na ekranie misji pozwala na skok do dowolnego levelu. Niektóre klawisze: R – zmienia zasięg radaru, Z – wybór celu, ESC – samozniszczenie.

ECO QUEST 2
PC

■ Kombinacja otwierająca sejf: 582.

ECSTATICA
PC

■ Wskazówki: 1) W jednym z pokoi jest zielona szafa, możesz się w niej schować gdy goni cię małpolud lub co innego. 2) W tym samym pokoju znajduje się stół, na którym leży nóż. Gdy weźmiesz nóż, stół się na ciebie rzuci. 3) W domu z tabliczką jest zbroja i miecz (zbroi nie radzę używać), 4) W jednym z pokoi jest kominek, gdy potwór cię goni wejdź tam, a wyskoczysz przez komin na dach. 5) Tam gdzie była dziewczynka jest pokoik, w którym możesz odpoczywać.

EDD THE DUCK
Atari ST, Amiga

■ Naciśnij lewy klawisz myszy – skipper leveli.

EGGMAN
Amiga

■ Kody: 1-8. IVANA, 9-16. NINJA, 17-24. ANITA, 25-32. KOHUT.

C-64

■ Kiedy popełnisz błąd, naciśnij RUN/STOP.

ELECTRO BODY
PC

■ Kody do II poziomu: 9,2,4,1 – J, 7,4,1,1 – K, 11,3,1,1 – P, 7,2,10,6 – Q.

ELEPHANT ANTICS
Amiga

■ Na ekranie tytułowym napisz ITCHY ARSEHOLES – nieśmiertelność.

■ Naciśnięcie RUN/STOP przenosi do następnej planszy.

C-64

■ Naciśnij C= – skipper leveli.

ELF
Amiga

■ Napisz: CHOROPOO.

ELIMINATOR
Amiga

■ Naciśnij HELP na ekranie tytułowym i podaj jeden z kodów: 2) AMEOBA, 3) BLOOOP, 4) CHEEKI, 5) DOINOK, 6) ENIGMA, 7) FLIPME, 8) GEEGEE, 9) HANDEL, 10) ICICLE, 11) JAMMIN, 12) KIKONG, 13) LAPDOG, 14) MIKADO.

ELITE
Amiga, Atari ST

■ Jeśli walczysz z policją lub piratami, skacz w nadprzestrzeń – klawisz G. Handluj żywnością.

■ Niektóre kody: 6354. AND, 7414. SEATS, 7511. THE, 8112. DRIVE, 9311. THE, 14341. WORLDS, 15232. HYPERSPACE, 16211. A, 17111. ON, 22211. LOCATE, 25112. COBRA, 27112. ARE, 27212. SHIPS, 29221. SMALL, 33121. MISSILE, 34124. OWN, 34427. THE, 35112. SHIELD, 36321. LEVEL, 36411. SINCE, 40114. AT.

■ Lądowanie: podleć blisko stacji, skieruj się w stronę planety, odleć kawałek, zahamuj, zawróć, przyspiesz i wyląduj.

C-64

■ Klawiszologia. W przestrzeni: – kapsuła ratunkowa (jeśli masz),

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Varia – Pchła to owad, który zszedł na psy; Kto cię spłodził – to cię pomszczę; Firma Intel wpadła na pomysł, żeby procesory zamiast nóżek miały rączki – będą lepiej się trzymać płyty i nie będą śmierdzieć; Jak zwą babcię klozetową – Pisuardessa, a dziadka – Kałboy; Co zrobić gdy gołąb narobi komuś na głowę – podziękować Bogu, że nie dał krowom skrzydeł; Przychodzi Inspector Gadget do burdelu, wybiera panienkę i mówi Raz, Dwa, Trzy, Bolec Start; Nowy czas w gramatyce angielskiej – Present Fucked Continous; Co to jest – zielone i stoi pod latarnią – kurwa nie z tej ziemi;

Tipsy

4 – widok całej galaktyki, 5 – system, w którym się znajdujesz, 6 – wiadomości o wybranej planecie, 7 – ceny na wybranej planecie, 8 i 9 – informacje o tobie, INST/DEL – pauza, CTRL/HOME – powrót do gry (z pauzy). F1, F3, F5, F7 – widoczki, E – system antyrakietowy (jeśli masz), T – odbezpieczenie rakiet, U – zabezpieczenie rakiet, M – wystrzelenie rakiet, C – autopilot (jeśli masz), V – wyłączenie autopilota, C= – bomba elektronowa (jeśli masz), SPACE – szybciej, ? – wolniej, J – przyspieszenie czasu, S i X – góra dół, – stery boczne, A – strzał z lasera, CTRL+H – skok międzygalaktyczny. W bazie: 1 – zakupy, 2 – sprzedaż, 3 – kupno wyposażenia, @ – SAVE / LOAD, F1 – wylot z bazy, 4..9 – j.w, INST/DEL – zaniechanie wykonywanej operacji. Na mapie galaktyki i mapie lokalnej: F – szukanie planety, D – odległość od wybranej planety.

■POKE 46848,201 nieśmiertelność.

ELITE 2 FRONTIER — Amiga

■Tips do zdobycia masy pieniędzy. Zacznij na LAVE, pójdź do SHIPYARD i sprzedaj wszystkie posiadane drobiazgi i wyposażenie. Kup PASSENGER CABIN i idź do BULLETIN BOARD. Następnie weź pierwsze ogłoszenie (PATRICIA BRETT) lub weź ogłoszenia turysty lecącego na QUINCE (lub podobnie). Wróć do SHIPYARD – NEW SHIPS i wybierz statek, za który dopłacają. Kliknij na BUY – komputer stwierdza, że nie możesz sprzedać statku z pasażerem na pokładzie. Klikaj dalej na BUY – transakcja nie dochodzi do skutku ale pieniądze rosną. Radzę narobić jakieś 5 mln, polecieć na QUINCE i tam kupić dobry statek (IMPERIAL TRADER). Tam można powtórzyć numer. System, do którego leci panienka jest gorszy od QUINCE. Gdy autopilot krzywo podchodzi do lądowania na stacji orbitalnej i grozi ci BOOM!, przyspiesz czas na maximum. Powinien wylądować prawidłowo.

PC

■Jeśli znajdziesz w BULLETIN BOARD ogłoszenie, że ktoś pilnie potrzebuje jakiegoś towaru, a ty masz go trochę na statku, idź do STOCKMARKET. Sprzedaj cały swój towar, następnie kup go z powrotem, sprzedaj jedną tonę, wyjdź ze STOCKMARKET (F4) i ponownie do niego wejdź. Teraz na składzie w sklepie znajduje się 65000 ton tego towaru. Kup jak najwięcej możesz i sprzedaj tym gościom z BULLETIN BOARD (płacą podwójną cenę). Stosuj aż do znudzenia.



ELVIRA — C-64

■Przy bramie skręć w prawo. Można wziąć siekierę (to lubię) i tarczę.

ELVIRA 2 — Amiga

■Aby szybko pokonać Śmierć w kaplicy, w czasie walki użyj raz UNHOLY BARRIER i pięć razy HOLLY BLAST. Dobij FIREBALL'ami.

■Żeby wejść do dziewczyny zmieniającej się w smoka, musisz być ubrany w hełm, rękawice, kurtkę i buty oraz posiadać czar COURAGE (odwaga).

C-64

■Aby wejść do portierni odwróć się i weź kamień. Następnie podejdź do drzwi i rzuć kamieniem w szybę...

■Gdy skończą ci się punkty mocy magicznej (tzn. wskaźnik PP dojdzie do 0%) wyrzuć jedną z rzeczy, najedź na ikonę podświetlonego pokoju i podnieś tę rzecz z powrotem. PP stanie się równe 99%.

■Gdy na poziomie 2 w katakumbach spotkasz czarodzieja, nie trzeba wcale przebierać się za jego asystenta. Wystarczy użyć kilka razy czaru FIREBALL.

EMOTION — PC

■Wpisz: MOONUNIT na ekranie tytułowym, od tej pory: F1 – przenosi o 1 level dalej, F2 – przenosi o 10 leveli, F3 – cofa o 1 level, F4 – cofa o 10 leveli.

ENCHANTED LAND — Atari ST

■Gdy pojawi się ekran tytułowy z biegnącym krasnalem, napisz TCB RULES FOREVER. Teraz podczas gry: F2 – następny etap, F3 – ustawienie ilości żyć, F4 – zabicie bossa na końcu levelu.

ENDURO RACER — Spectrum

■Podczas jazdy motocyklem naciśnij CAPS SHIFT + Q. Twój jednoślad będzie bezawaryjnie przejeżdżał przez przeszkody.

Amiga
■ Podczas gry wpisz „CHEAT", potem klawisze: T – dodatkowy czas, F – superszybkość.

ENFORCER C-64
■ Naciśnij SPACJĘ – super broń.

ENTOMBED C-64
■ Na początku gry wejdź do prawego rogu i podskocz – brama się otwiera.

EPIC PINBALL PC
■ Przed wybiciem piłki naciśnij ESC, następnie B i na koniec N. Extra Ball.

EPIC Amiga, PC
■ Kody: 1. AURIGA, 2. CEPHEUS (lub: CEPHUS), 3. APUS, 4. MUSCA, 5. PYXIS, 6. CETUS, 7. FORNAX, 8. CAELUM, 9. CORVUS. Podczas gry naciśnij ENTER na klawiaturze numerycznej – uzupełnienie paliwa oraz dostęp do całego uzbrojenia z pełną amunicją.

EQUALIZER Amiga
■ Nacisnąć C+RESTORE aby przejść do następnego poziomu.

EQUINOX ZX Spectrum
■ Weź kartę PETE, wróć na start, stań w lewym górnym rogu komnaty i naciśnij jednocześnie R, N, C.

EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE PC
■ Kody do leveli: 90) PARAMEDIC, 100) DOVETAIL, 110) PURSE, 120) SPIDER, 130) ASIDE, 140) MACARONI, 150) ACID, 159) PASSWORD.

EVOLUTION - DINO DUDES Jaguar
■ Wyłączenie czasu: w okienku, w którym wpisuje się hasło wyczyść ekranik (kursor na AC i wciśnij klawisz), następnie wpisz TIME STANDS i naciśnij OK, usłyszysz dźwięk, teraz znów wyczyść ekranik i wpisz STILL FOREVER i znów OK. Usłyszysz drugi dźwięk – teraz czas jest zatrzymany. Aby uzyskać nieskończoną liczbę żyć zrób tak samo tylko z hasłami: ONCE DEAD i TWICE BORN.

EXOLON ZX Spectrum
■ Zdefiniuj klawisze jako ZORBA – nieśmiertelność.

Atari ST, Amiga
■ W tabeli HS napisz AD ASTRA – nieśmiertelność.

C-64
■ Chcąc uniknąć rakiet zniszcz urządzenie sterujące.

EXPLORER Amiga
■ Kody: 1) EBOCK, 2) HCNCJ, 3) GDMCI, 4) BELCP, 5) AFKCO, 6) DGJCN, 7) CHICM, 8) NIHCD, 9) MJGCC, 10) EAOBL, 11) HBNBK, 12) GCMBJ, 13) BDLBI, 14) AEKBP, 15) DFJBO, 16) CGIBN, 17) NHHBM, 18) MIGBD, 19) PJFBC, 20) HANAL, 21) GBMAK, 22) BCLAJ, 23) ADKAI, 24) DEJAP, 25) CFIAO, 26) NGHAN, 27) MHGAM, 28) PIFAD, 29) OJEAC, 30) GAMPL, 31) BBLPK, 32) ACKPJ, 33) DPJPI, 34) CEIPP, 35) NFHPO, 36) MGGPN, 37) PHFPM, 38) OIEPD, 39) JJDPC, 40) BALOL, 41) ABKOK, 42) DCJOJ, 43) CDIOI, 44) NEHOP, 45) MFGOO, 46) PGFON, 47) OHEOM, 48) JIDOD, 49) IJCOC, 50) AAKNL, 51) DBJNK, 52) CCINJ, 53) NPHNI, 54) MEGNP, 55) PFFND, 56) OGENN, 57) JHDNM, 58) IICND, 59) LJBNC, 60) DAJML (OSTATNIA PLANSZA).

EXTERMINATOR C-64
■ Owady możesz miażdżyć ręką, ale kulturalniej załatwić je z pistoletu. Przesuń rękę maksymalnie na prawo i FIRE...

EYE OF HORUS Amiga
■ Gdy komputer wyświetla listę płac, napisz SPAM – nieskończona liczba żyć i wszystkie klucze. F-117

EYE OF THE BEHOLDER Amiga
■ Gdy spotkasz zielonego stwora, podejdź do niego blisko i nagraj stan gry. Po załadowaniu gry z powrotem potwór zniknie.

PC
■ Przed rozpoczęciem gry wpisz SET AESOP_DIAG=1 i naciśnij ENTER. Po uruchomieniu gry klawisz A zabija wrogów, a G to teleport.

F-14 TOMCAT C-64
■ Gdy zakończysz misję naciśnij =. Znajdziesz się nad lotniskiem. Gdy naciśniesz RETURN, komputer sam wyląduje.

F-15 2 PC
■ Kilka ojcowskich rad: ląduj z prędkością w zakresie 230 – 340 mph; nie ufaj autopilotowi bezgranicznie; niszcz lotniska ogniem z działka pokładowego; uważaj na samoloty lecące wyżej od ciebie.
■ Na lotnisku, z którego startują Boeingi, stoją AN-y 72. Można je zniszczyć z działka.

F-15 Atari, Amiga
■ Kody do: 0) G, 1) A, 2) J, 3) O (lub G) 4) I (lub J), 5) B, 6) C, 7) H, 8) L, 9) H, 10) A, 11) P, 12) C, 13) P, 14) K, 15) E (lub B).

PC
■ Na poziomie trudności ACE, po zniszczeniu celu katapultuj się w locie – maksymalna punktacja.

Atari ST, PC
■ Sytuacja: brak paliwa lub amunicji; Kolejność postępowania: ALT T, ALT R, ALT T.

C-64
■ Kody autoryzacyjne: 0. B, 1. C, 2. H, 3. P, 4. B, 5. J, 6. H, 7. H, 8. I, 9. K, 10. F, 11. D, 12. M, 13. P, 14. E, 15. L.

F-15 STRIKE EAGLE 2 Amiga
■ Jeśli zabraknie ci paliwa lub amunicji, naciśnij ALT+T a następnie ALT+R.

PC
■ ALT+T zmienia lot w trening i punkty z misji nie będą zapisane.

F-19 C-64
■ Jeśli nie masz paliwa na powrót do bazy, wznieś się na około

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Przekręty – Beauty & Beast – Piękny i Bestia; Lord of the Rings – Jubiler; Paper Boy – Dziadek Klozetowy; Birds of Pray – Modlitewnik; V for Victory – V for Kał;

30'000 stóp i wyłącz silniki. Unieś dziób ponad linię horyzontu tak, aby prędkość samolotu była minimalnie większa od prędkości przeciągnięcia (minimalnej, dla której jeszcze lecisz). Jeżeli samolot jest odciążony (pozbądź się uzbrojenia), będziesz się wznosił! W razie kłopotów z lądowaniem, spal całe paliwo i katapultuj się w sąsiedztwie bazy – Osprey cię uratuje. Klawiszem 4 otwierasz luk, nie uaktywniając znajdującej się w nim broni. Powoduje to zmniejszenie prędkości – otwarte klapy działają jak hamulce aerodynamiczne.

F-19 STEALTH FIGHTER — Amiga

■ Gdy brakuje ci rakiet, przejdź do opcji treningowej (ALT+T), uzupełnij je (ALT+R) i wróć do prawdziwej misji (ALT+T).

F-29 RETALIATOR — Amiga

■ Gdy nie potrafisz lądować, nie chowaj podwozia po starcie (opór powietrza je wyłamie). Po wykonaniu misji katapultuj się nad bazą. Ponieważ miałeś uszkodzone podwozie, nie zostaniesz postawiony przed sądem wojskowym.

■ Jako imię wpisz: THE DIDYMEN, kliknij w „ikonę Colonela" i wciśnij RETURN.

■ Na początku gry nie wpisuj nazwiska, tylko wciśnij ENTER – nieograniczona ilość paliwa i broni.

F-29 — Atari ST

■ Sposób na MiGi: zbliż się na średniej wysokości i po zestrzeleniu pierwszej maszyny odpalaj rakiety do kolejnych samolotów, po każdym strzale naciskając X. Lądowanie: tylko idealnie wzdłuż białej linii przerywanej.

Amiga

■ Wpisz się jako CIARAM – nieskończona amunicja.

F/A-18 INTERCEPTOR — Amiga

■ Naciśnij szybko cztery razy klawisz M. Widok samolotu z boku.

■ Wybierz opcję 2. z głównego menu i naciśnij 0.

FAIRLIGHT — Spectrum

■ POKE 61893,0 – nieśmiertelność, POKE 63478,24 – likwiduje zamknięte drzwi.

Atari

■ 1) Za piedestałem i tronem jest ukryte tajemne przejście. 2) Na parterze, w dużej sali znajduje się przedmiot, bez którego Księga Światła nie ma mocy. 3) Gdy będziesz w pokoju z ciałem w trumnie, zepchnij je w przepaść i zeskocz. 4) Klepsydra obezwładnia zwierzęta, a czasem przydaje się do podnoszenia napojów. 5) W pomieszczeniu z Aszparusem zrób tak: wejdź z napojem lub krzyżem, weź klucz, podaj mu księgę. Aszparus zamieni się w widmo. Walcz z nim, a potem uciekaj główną bramą.



FALCON PATROL — C-64

■ Po wgraniu gry wpisz: POKE 16764,36: POKE 16705,2; RETURN i teraz RUN – masz nieśmiertelność.

FALCON — Amiga

■ Kombinacja CTRL X zmienia zawartość magazynka.

FALLEN ANGEL — Amiga

■ Żeby przejść do drugiego etapu, należy znaleźć bilet lotniczy (AIR) – jest na jednej ze stacji – a następnie pojechać z nim na ostatnią stację i rozwalić gitarzystę.

FANTASTIC SOCCER — Atari

■ Najłatwiej strzelić bramkę z narożnika pola karnego.

FANTASTIC WORLD DIZZY — Amiga

■ Nieśmiertelność uzyskasz wpisując do High Score słowo IMMORTAL.

FAT MAN — Amiga

■ Kody: 2) 440133, 3) 625166, 4) 601134, 5) 350160, 6) 737060.

FATUM — Atari

■ Aby nie stracić posiadanej broni, w momencie zniszczenia statku naciśnij SHIFT.

■ Kiedy pojawi się napis „Twój statek został zniszczony", wciśnij FIRE, wpisz SIT, wciśnij FIRE – od tej chwili licznik żyć stanie w miejscu.

FB-111 — C-64

■ Klawiszologia: W – hamulce kół, B – hamulce aerodynamiczne, R – radar, G – podwozie, RETURN – uzbrojenie, 1..9 siła ciągu, O – dopalacz. Widoki: F1 – do przodu, ? – do tyłu, [/] – lewo/prawo, T – z wieży, F3/F5/F7 – różne ujęcia samolotu.

FELIX — PC

■ Kody: 1) FELIX, 2) MUSIC, 3) EMERALD, 4) MAGIC, 5) HEADACHE, 6) ORANGE, 7) PANTHER, 8) PORSHE, 9) DUNGEON, 10) PARADISE. M – mapa levelu.

FERNANDEZ MUST DIE — Amiga

■ Wpisz SPINYNORMAN – nieśmiertelność.

Atari ST

■ Podczas pauzy napisz SPINYNORMAN – nieśmiertelność.

C-64

■ Mapę wywołasz naciskając RUN/STOP. W niektórych wersjach gry istnieje możliwość sterowania z klawiaturym, według klucza – PORT 1: SPACJA – fire, 1 – góra, strzałka w lewo – dół, CTRL – lewo, 2 – prawo; PORT 2: SPACJA + M – fire, SPACJA + C – lewo, SPACJA + B – prawo, SPACJA + Z – dół, SPACJA + F1 – góra.

FIDGET — Atari

■ Naciśnij 5 – piąty level, 9 – dziewiąty level. 1 – start od początku.

FIGHT NIGHT — Atari

■ Przytrzymując ESC spowalniasz akcję.

FIELDS OF GLORY — PC

■ Armaty najlepiej atakować kawalerią. Przed własną artylerią stawiaj piechotę lub jazdę. Wybijaj oficerów wroga, może to spowodować niezły mętlik w jego szeregach. W walce piechoty

z piechotą używaj szyku linii. Najbezpieczniej jest szatkować wrogów artylerią. Lekkie działa (6 funtowe) mają dziwnie krótki zasięg, stąd musisz podjechać nimi do przeciwnika. Rób to ostrożnie, jeśli staniesz zbyt blisko oddział wroga może zaatakować! Za bateriami trzymaj oddział kawalerii i w przypadku ataku wroga każ jej szarżować. Jeśli atakowała cię piechota to zrobi ona czworobok, który możesz zdziesiątkować ogniem dział.

FIFA SOCCER PC

■ Gdy bramkarz przeciwnika złapie piłkę w ręce i będzie chciał ją wybić, trzeba stanąć przed nim w niewielkiej odległości i w momencie wybicia wcisnąć FIRE 1.

■ Gdy kogoś sfaulujesz, zacznij uciekać przed sędzią. Sędzia jak opętany będzie gonić za tobą. Mnie udało się zrobić trzy okrążenia boiska. Zabawa po uszy.

FIFA WORLD CUP Amiga

■ Turniej. Eliminacje: BBBWWDOC, BBBWWPGN, BBBWWVOBO, 1/16 finału: BBBWW1GQZ, ćwierćfinał: BBBWW3GQFT, półfinał: BBBWW4OQK5, finał: BBBWW50QJ5.

FIGHTER BOMBER C-64

■ Imię pilota należy zdefiniować jako _KYLIE. Klawisze nie opisanie jeszcze w tipsach: +/– – zbliżanie i oddalanie, CRSR – oglądanie samolotu, O – umieszczenie w wystrzelonej rakiecie, E – widok na samolot nieprzyjacielski, S – wybór celu dla rakiety, N – następny cel. Po wylądowaniu możesz jeździć po ziemi. Trzymając naciśnięte CTRL T, klawiszem G możesz zmieniać kolor ziemi.

Amiga

■ Wpisz imię BUCKAROO, a będziesz mógł wybrać dowolną z 16 misji. Podczas lotu wciśnięcie D przenosi nad cel.

FIGHTERS Atari XL/XE

■ Gdy komputer zapyta cię o hasło napisz FUCK.

FINAL BLOW Amiga

■ Spauzuj grę i naciśnij sześciokrotnie F10 – nieskończona siła.

FINAL FIGHT Amiga

■ Naciśnij P i napisz SHERIFF FATMAN – obaj gracze będą nieśmiertelni i czas nie będzie płynął. Kiedy typ mówi: „Not so fussed..." naciśnij HELP pięciokrotnie.

■ Ustaw opcję INVISIBLE ON. F1..F7 zmienia levele.

FIRE AND BRINSTONE Amiga

■ W niektórych miejscach gry skok i strzał powoduje pojawienie się niewidzialnych schodów lub platformy. Gdy masz niebieską buteleczkę naciśnij HELP – efekt jak wyżej. Gdy posiadasz czerwoną buteleczkę naciśnij ENTER – regeneracja energii. Poziom 1) Tajne drzwi w jednym z zamków (zielone) – sposób wejścia: dół i FIRE. Poziom 2) Jedna z wież – sposób wejścia: wejść na nią po kolumnach. Wyjście, pierwsza wieża na prawo od miejsca gdzie spadłeś. Poziom 3) Piramida – sposób wejścia: tajne drzwi, dół i FIRE.

FIRE AND ICE Amiga

■ Naciśnięcie lewego przycisku myszy w czasie gry przenosi o poziom wzwyż.

■ Napisz COOL i naciśnij (RETURN) – nieśmiertelność.

FIRE FORCE Amiga

■ Misja 9. Uwolnij jednego zakładnika i zostaw go na pastwę losu. Zabij wszystkich wrogów i wróć do początku levelu.

■ Podczas misji weź bazookę i trzymając FIRE naciśnij ESC. Teraz wybierz opcję ARMORY i wycofaj bazookę ze swego uzbrojenia. Od tej pory nie musisz się martwić o rakiety do niej. Ta metoda działa z każdym rodzajem broni.

■ W misji 3 rakiety niszcz granatami. Są o wiele lżejsze od ładunków wybuchowych. W misjach 4 i 9 można używać WEST GERMAN H&K, magazynkami są MP5 H&K MAGS. Broń ta jest na tyle cicha, że nie zaalarmuje wroga.

■ W trzeciej misji wejdź do drugiego budynku, zejdź trzy poziomy niżej, za skrzyniami (uwaga! wróg) są ukryte schody prowadzące w dół na prawo.

■ Wybierz broń, trzymając FIRE wybierz ARMORY i uzupełnij broń.

■ Wybierz karabin z taśmą, ale nie kupuj do niego amunicji – podczas misji naboje z taśmy nie wyczerpią się. Przydatne klawisze: F1 – nóż komandosa, F5 – karabin, F7 – założenie ładunku C-4 (jeśli masz), F10 – granaty, F3 – wyrzutnia rakiet, 1..3 – detonacja C-4, ENTER – ustawienia nadajnika (późniejsze misje), SPACJA – przeszukanie poległego, A – przyspieszenie upływu czasu, ESC – odwrót przed ukończeniem zadania, HELP – odnowienie energii. Kiedy na twojej drodze stanie bunkier lub gniazdo kaemów, wejdź do środka, załóż C-4 i zdetonuj go po wyjściu na zewnątrz.

FIRST DIVISION MANAGER C-64

■ Zaraz po rozpoczęciu gry dokup zawodników do osiemnastu. Po każdym meczu będziesz im musiał płacić zaledwie 1400 funtów.

FIRST SAMURAI Amiga

■ Na pierwszym poziomie, aby nie tracić energii podczas przechodzenia pod deszczem ognia lub kamieni, wystarczy mieć dzwon i lampę i nacisnąć SPACJĘ przed przeszkodą. Chcąc przejść wodospad musisz mieć cztery belki i dzwon, podejść do wodnej przeszkody terenowej (wodospadu) i nacisnąć SPACJĘ. B – punktacja.

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Varia – Wszystko jest do dupy tylko pasta do zębów; Czas rozdybać Motor z Rolą; Kto powiedział „wszędzie dobrze gdzie nas nie ma" – żołnierz Armi Radzieckiej; Dolej wody rybkom – nie ma potrzeby one starej jeszcze nie wypiły; Opisy w SS powinny być nie tylko na PC i Amigę ale też na IBM'a; Polska dla Polaków, Ziemia dla Ziemniaków a Księża na Księżyc; Do czego służy klawiatura w Amidze – do wpisywania kodów na nieśmiertelność; Przychodzi baba do lekarza z Commodorem na sznurku i mówi: ja do uśpienia;



■ Po włożeniu dysku – nieustannie FIRE, dla ominięcia długiego intro.

C-64

■ Jeśli chcesz efektownie umrzeć zatrzymaj grę (RUN/STOP) i naciśnij jednocześnie następujące klawisze: U+H+N+M+K+SPACE.

■ Usiądź na garnku, a po stracie życia zaczniesz od tego miejsca.

FIST 3 — C-64

■ Gdy spotkasz przeciwnika, który ma dużo energii, to spróbuj się wycofać. Kiedy ponownie staniesz z nim oko w oko, powinien mieć mniej siły. Czas regeneracji energii skracasz robiąc przysiady.

FLAK — Atari

■ Przytrzymanie klawisza ESC zwalnia tempo gry.

FLASH BEER — C-64

■ POKE 9963,205 – nieśmiertelność.

■ POKE 9970, 255 – dwieście pięćdziesiąt pięć żyć.

FLASHBACK — Amiga, PC

■ Aby wyjść przez ścianę na ulicę, stań plecami do ściany (jak najbliżej) zacznij biec, a następnie energicznie szarpnij joystick w drugą stronę. Gościu idąc spacerkiem przeniknie przez ścianę.

■ Kody: BACK, LOUP, CINE, GOOD, SPIZ, BIOS, HALL, poziom NORMAL: PLAY, TOIT, ZAPP, LYNX, SCSI, GARY, PONT, poziom DIFFICULT: CLOP, CARA, CALE, FONT, HASH, FIBO, TIPS. Podczas gry naciśnij CTRL C – zwiększenie liczby ilustrujących grę animacji.

PC

■ Kody: 1) JAGUAR, 2) BANTHA, 3) TOHOLD, 4) COMBEL, 5) SHINA, 6) ANTIC, 7) KASYYK, 8) FUGU, 9) NOLAN, 10) SARLAC, 11) CAPSUL, 12) ARTHUR, 13) MAENOC, 14) ZZZAP, 15) SHIRYU, 16) SULUST, 17) MANIAC, 18) RENDER, 19) NEPTUN, 20) NO WAY, 21) BELUGA.

FLIGHT SIMULATOR 2 — PC

■ Kody. Poziom trudności I: 1) JAGUAR, 2) COMBEL, 3) ANTIC, 4) NOLAN, 5) ARTHUR, 6) SHIRYU, 7) RENDER. Poziom II: 1) BANTHA, 2) SHIVA, 3) KASYYK, 4) SARLAC, 5) MAENOC, 6) SULUST, 7) NEPTUN. Poziom 3: 1) TOHOLD, 2) PICOLO, 3) FUGU, 4) CAPSUL, 5) ZZZAP, 6) MANIAC, 7) NOWAY. Koniec: BELUGA.

■ W edytorze zmień przyspieszenie samolotu – ACCELERATION – na 65535. Silniki będą osiągać 4000 obrotów, nie zużywając przy tym paliwa.

FLIK FLAK — C-64

■ Kody do poziomów: 5) WELLY, 9) MOUSE, 13) FLUTE, 17) TROUT, 21) SLIME, 25) PLANK, 29) RABIO (lub RABID).

FLIMBO'S QUEST — C-64

■ W czwartej fazie, kiedy masz zabić osę wejdź na dach sklepu. Zabij owada lecz nie bierz litery, tylko naciśnij FIRE i dół. EXTRA niespodzianka.

■ W pierwszym levelu idź w lewo, aż do końca planszy. Wejdź na najwyższy szczebel drabiny i kucnij (dół+FIRE).

FLOOD — Amiga

■ Kody: 1. FROG, 2. YEAR, 3. QUIF, 4. LONG, 5. WORD, 6. FRED, 7. WINE, 8. GRIP, 9. TRAP, 10. THUD, 11. FRAK, 12. VINE, 13. UMP, 14. NILL, 15. FOUR, 16. GRIT, 17. ZING, 18. JING, 19. LIDO, 20. POOL, 21. HATE, 22. REED, 23. LIME, 24. QIUD, 25. WING, 26. FLEE, 27. GIGA, 28. HEAD, 29. LOOP, 30. SING, 31. JOUX, 32. PINK, 33. GOGO, 34. LETS, 35. QUAD, 36. BRIL, 37. EGGS, 38. HENS, 39. HAIL, 40. SOAP, 41. FOAM, 42. MEEK.

FLY HARDER — Amiga

■ Kody: 2) PHOTON, 3) METAGRAN, 4) BLACKHOLE, 5) SUPERNOVA, 6) TRANSMITTER, 7) QUANT, 8) NEOGEOPOWER. Kody należy wpisywać na ekranach: Top listy, Setup'u lub Listy autorów. Wklep je bezpośrednio niezależnie od tego, który ekran aktualnie widać.

FLYING SHARK — Amiga

■ W tabeli HIGH SCORE napisz HSC lub KDJ.

FOOTBALL MANAGER — C-64

■ Nie przekraczaj liczby czterech zawodników w ataku.

FOOTBALLER OF THE YEAR — Atari

■ Jako zespół wybierz AJAX, a jeśli chcesz zbić fortunę, bierz udział w konkursach.

FORGOTTEN WORLDS — Amiga

■ Na ekranie tytułowym napisz tytuł gry lub napisz ARC i naciśnij HELP. Podczas gry S – przenosi do sklepu, N – skipper leveli.

FORMULA ONE GRAND PRIX — Amiga

■ Klawiszologia: HELP – kamera do tyłu, DEL – kamera z przodu, Strzałką w górę i dół przerzucasz

kamery na przeciwników, strzałka w lewo – kamera TV, strzałka w prawo – powrót do kokpitu.

PC

■ Chcesz być najlepszy? To proste! Przez cały wyścig nie daj się zdublować i na ostatnim okrążeniu zjedź do boksu. Miłego mistrzostwa!

■ W zakręty wchodź z włączonymi automatycznymi hamulcami (F1). Mniej więcej w połowie zakrętu wyłącz je. Da ci to większą prędkość przy wyjściu na prostą.

FORT APOCALYPSE 1, 2, 3, 4

C-64

■ Nieśmiertelności do kolejnych części. Pierwsza: POKE 36364,234, druga: POKE 36365,234, trzecia: POKE 36366,234, czwarta: POKE 36367,234.

Atari

■ Nie trudź się z podejmowaniem ludzi z labiryntu – wystarczy ich zestrzelić, by zostali zaliczeni jako uratowani.

FORTUNE

Atari

■ Aby zatrzymać czas, wciśnij podczas wpisywania hasła dowolną literę, po czym skasuj ją. Zegar stanie, będziesz miał czas na zastanowienie się.

FOX

Amiga

■ Kody: 1625, 0738, 4187, 8455, 2237, 1350, 2974, 5648, 9813, 4316, 6390, 5052, 1033, 8612, 2045.

FRANKENSTEIN

Amiga

■ W drugiej komnacie wejdź na łóżko i podskocz – znajdziesz się w obserwatorium.

FRANKO

Amiga

■ Gości, którzy schylają się przy twoim skoku, załatwiaj po przeskoczeniu (od tyłu), lub też na wstępie daj komuś w pysk, a potem kop go po twarzy.

■ Na ekranie z opcją START wciśnij lewy klawisz myszy (trzymaj dopóki nie wybierzesz zawodnika) i napisz DOMAN – 9 żyć. Kody do leveli: 2) CENT, 3) DRZE. Kody do leveli wpisuje się tak jak kod do 9 żyć. Wg różnych wersji kod DOMAN daje od 9 do 12 żyć.

■ Stań na ostatnim zabitym facecie i joy w dół + FIRE – możesz usłyszeć trzask kości.

FRED

Atari

■ Na planszy tytułowej wklep MISIU, a potem naciśnij klawisz od 1 do 0.

■ Od trzeciego etapu klawisz F1 to chwilowa nieśmiertelność, a F2 uzupełnia energię.

■ Naciśnij 1 – czapka, 2 – kalosze. Napisz LIMEK na ekranie tytułowym – nielimitowane kamienie.

FREDDY HARDEST 2

C-64

■ Między poziomami przenosisz się stając na obsuniętej cegle w posadzce i kierując góra/dół.

FROGGER

C-64

■ Nieśmiertelność - POKE 22341,173.

FRONTIER 2

PC

■ 1) W niektórych wersjach start na Marsie daje 100 mln kredytek. 2) Są niezłe przebicia na SLAVES i LIVE ANIMALS na FACECE i VEQUESS [0;-4]. Jest tam też dużo wojskowych przesyłek. 3) Niektórzy poszukiwani umieszczają ogłoszenia w tym samym biuletynie co poszukujący. 4) Sposób na podniesienie rangi Elite: stanąć 2-3 km od stacji orbitalnej, walnąć raz z BEAM'a w wejście, załatwić wylatującą policję, zapłacić karę przez REMOTE TRANSFER, naprawić co trzeba i do następnej stacji. Po paru przelotach efekt jest widoczny. 5) Na gościa do eliminacji można czekać przy wylocie stacji orbitalnej, byle by nie na osi wylotu, bo on nas nie ominie wylatując. 6) Gdy w układzie, do którego ma przylecieć cel, namierzy się jego chmurę wylotową, to wystarczy nie oddalać się od chmury, a namierzanie przełączy się automatycznie po przylocie celu. 7) Cennik giełdowy można dostać telefonicznie będąc w przestrzeni (opłata – 1 kredyt), pod warunkiem, że interesującą nas stację wybierze się na autopilota. 8) Aby nie tracić biuletynu trzeba przed wylotem ze stacji przewinąć go na początek.

FRUIT MACHINE

Atari

■ Nie kwituj od razu wygranej naciśnięciem FIRE, poczekaj aż zacznie migać górna kwota i natychmiast wykonaj joy lewo + FIRE.

FULL CONTACT

Amiga

■ Aby przejść psa, ustaw się na linii jego skoku. W momencie gdy go wykona, uderzaj pięściami. Po paru celnych ciosach pies padnie.

■ Chcąc zabić przeciwnika, napisz QAZWXEDCRFVTGBYHNUJM.

■ Gdy przeciwnik jest dla ciebie za silny, wpisz w czasie walki: TULEBY, aby przejść do następnego poziomu.

FUN PARK

Amiga

■ Kody: 1) 343522, 2) 882311, 3) 992334, 4) 091332.

FURY OF THE FURRIES

Amiga

■ Bonus levele. Desert: etap 3 – na samym początku można przejść przez pień palmy, wrócić i wejść pod windę. Forest: etap 3 – na pierwszej gałęzi nad EXIT przegryź pień. Na planszy z tornadem, stojąc na starcie przegryź pień.

■ Oto niektóre dojścia do ukrytych bonusów: Etap 1) otwór w pniu palmy na początku levelu. Etap 2) unicestwij żółtym kwadracik w ścianie na prawo od opadającej windy, następnie wejdź w otwór. Etap 3) zabij wszystkie ryby, a w drugim pojemniku postrzelaj w lewą ścianę (zniszczysz kwadracik), wpłyń w powstały otwór. Etap 5) dojdź do EXIT, uczep się zielonym do palmy obok, tak aby tablica zaczęła się kręcić, po kilku obrotach kwadracik u podnóża pagórka przesunie się odsłaniając skały, które przegryziesz czerwonym. Etap 7) a.)Na pierwszym pagórku gryź czerwonym w oznakowanym miejscu. b.) W basenie z wodą strzelaj niebieskim w wystający kamień po lewej stronie.

W I N D O W S P H U N

Jak przyspieszyć Windows? Mocniej je rzucić!

Tipsy

Etap 8) a.) Zabij „fruwaka", wskocz zielonym na palmy po lewej (opuści się klocek) weź życie i skrusz skałę po prawej stronie. b.) Gryź obok kaktusa w oznakowanym miejscu. Etap 10) Wskocz zielonym na palmę z lewej strony dwóch kaktusów. Wlecisz w dziurę. Następnie idź w stronę pnia. LAGUNA: Etap 3) Żółtym dopłyń do EXIT'u ale nie wchodź tylko strzelaj do pnia i wskocz przez dziurę na drugą stronę. Etap 5) Po umieszczeniu klocków w basenie płyń czerwonym do drugiego brzegu i gryź w wodzie pierwszy kamień na poziomie wody. Etap 6) Szukaj otworu w pniu palmy. Etap 7) Przy końcu levelu (w miejscu drugiego klucza) gryź w lewo, a potem w dół.

■ W czasie gry można znaleźć wiele bonusów (plansze bonusowe). Jedna z nich znajduje się na samym początku, z lewej strony. Jeśli znajdziesz tabliczkę ze strzałką, należy tam kopać (czerwonym). Łatwym sposobem na pomnożenie żyć, jest: zaczynasz planszę, zbierasz jak najwięcej monet, zabierasz życie (jeśli jest) i zabijasz się. Życia nie tracisz bo przed chwilą jedno zyskałeś a monety zostają (co sto – życie).



FUSION
Amiga

■ W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako SWAMP THING i naciśnij E. Następnie +/- – zmiana poziomu.

GALAGA
C-64

■ POKE 17388,173 – nieśmiertelność.

GALAXIONS 1 i 2
C-64

■ Nieśmiertelności do obu części: Pierwsza: POKE 7065,230, druga: POKE 17288,165.

GALAXY FORCE 2
Atari ST

■ Na ekranie tytułowym napisz DONKEY. Podczas gry F3 – kończy poziom.

GALLAHAD
Atari

■ Daj bursztyn misiowi przy stole, a otrzymasz maść na nietoperze. Wejdź na kościół i weź krucyfiks, zabijesz nim ducha. Wejdź na szubienicę po ciele i pożycz sznur – rozciągniesz go nad przepaścią. Kuszą zabij człowieka przed kościołem. Pieniądz daj dziadkowi, a zostawi ci kilof, którym rozwalisz podłogę w zamku.

GAME OVER 2
C-64

■ Kod do II levelu: 25472. Żeby nabić punktów wystarczy poczekać na stwory i niszczyć je przyjacielem – wampirem. Nie tracisz przy tym energii.

Spectrum

■ Kod do II levelu: 18757.

Amiga

■ Kod do II levelu: 11423.

GAMMA ZONE
Amiga

■ Kody: 2) FOUR COLOURS, 3) DESERT OFICE, 4) CRAZY ROOMS, 5) MANIAC ISLAND, 6) BLACK OCEAN, 7) PIQUE.

GARFIELD
C-64

■ Jeżeli psiak zwinie ci coś, sprzedaj mu kopa. Odda na 100%.

GATECRASHER
Amstrad

■ Zacznij normalnie wgrywać grę. Na około 30 numerku usłyszysz charakterystyczne pstryknięcie. Zatrzymaj magnetofon, naciśnij ESC i wylistuj program. W linii 640 podana jest liczba kulek. Standardowo jest ich 20. Możesz wpisać większą liczbę. Następnie wgraj dalszą część gry.

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER
PC

■ Naciśnij ALT X – wygrasz walkę.

GAUNTLET 2
PC

■ Wybierz wojownika Thora – jest najskuteczniejszy. Najsłabszy jest Elf.

GAUNTLET
Atari

■ Żywność w trójkątnych pakunkach jest zatruta. Jeżeli postoisz bez ruchu przez 5 minut, wszystkie literki zamienią się w E. Nieśmiertelność: wybierz opcję dla dwóch graczy, poczekaj na śmierć tego drugiego i zbierz wszystko to, co po nim pozostanie.

■ Jeżeli nie będziesz walczył przez około pół minuty, zamknięte drzwi otworzą się.

C-64

■ Naciśnij i przytrzymaj spację – skipper leveli.

GEAR WORKS
Amiga

■ Kody: 2) 3518, 3) 6382, 4) 8427, 5) 2885, 6) 5924, 9) 6532.

■ Dalsze kody: 10) 5012, 11) 6511, 12) 8562.

Tipsy

GEM X
Amiga

■ Kody: B. EARTHIAN, C. KENICHI, D. INOKUMA, E. BURAI, F. BADMAN, G. NETWORK, H. YOKOHAMA, I. EXACT, J. X 68000. K. TURRICAN, L. REDMOON, M. CAMPAIGN, N. MAGAMANN, O. SYVELION, P. FMTOWNS, Q. CHIERIE, R. GAMERION, S. ZAWAS.

■ Kolejne kody: T) ROBOTECH, U) POPULOUS.

GEM Z
Amiga

■ Kody: B) SAKE, C) DEMAG, D) YURI, E) BONSAI, F) GEMX, G) JAPAN, H) CHUNHU, I) FUN, J) SOFT, K) GUNKO, L) TAKIRA, M) TIMET, N) SORONE, O) SIXPAK, P) MASURI, Q) TASYI, R) APIDYA, S) A4000, T) LALONG, U) KIKI.

GEMINI WING
Atari ST, Commodore

■ Kody do wpisywania na planszy tytułowej, po naciśnięciu klawisz P: 2. MR WIMPEY (lub: MRWIMPREY), 3. CLASSICS, 4. WHIZZKID, 5. GUNSHOTS, 6. DODGUYZ (lub: DOODGUYZ, lub: DOODGUYS), 7. D. GIBSON (lub: D.GIBSON).

GENESIA
Amiga

■ Obuduj flagę dookoła studniami, obce wojska nie mogą jej zdobyć.

GETAWAY
Atari

■ Obrabuj furgonetkę, kiedy zacznie się ściemniać.

GHOST CHASER
C-64

■ Kod do drugiego levelu: FANDA.

GHOST'N'GOBLINS
Amstrad

■ Dojdź do pływającej wysepki. Jeśli stracisz życie nie będziesz musiał zaczynać od początku.

■ Jeśli chcesz nabić trochę punktów to po rozpoczęciu gry nigdzie się nie ruszaj, tylko przez cały czas strzelaj.

C-64

■ Po wgraniu wpisz POKE 2945,173 – wieczne życie. Po uruchomieniu gry skasuj ją z C= i wpisz POKE 2358,173. Naciśnij RETURN, wpisz SYS 2128 i jesteś nieśmiertelny.

■ POKE 2945,173 wieczne życie.

GHOSTBUSTERS
Amiga

■ Kiedy pojawi się napis ACTIVISION, naciśnij CTRL + ALT + S + U.

Atari

■ Wpisz imię XXX wraz z kodem 99999996.

C-64

■ Numery kont bankowych: Imię: HL, kod: 70204700, stan konta: 23.800$. Imię: XXX, kod: 99999996, stan konta: 384.900$. Imię: HERBIE, kod: 05250624, stan konta: 504.500$. Imię: HERBIE, kod: 22723124, stan konta: 519.200$. Imię: PETER, kod: 50338, stan konta: 604.000$, Konto bezimienne, kod: 31222646, stan: 999.900$.

GHOSTBUSTERS 2
Amiga

■ Gdy na ekranie ukaże się znak firmy Activision naciśnij klawisze ALT+CTRL+5+U i przycisk FIRE.

GHOSTS & GOBLINS
Amiga

■ W tabeli HIGH SCORE wpisz ! i END.

Atari ST

■ Rozpocznij grę i szybko napisz DELBOY – nieśmiertelność.

Amiga

GHOULS'N'GHOSTS
Amiga

■ Zaraz po rozpoczęciu gry napisz: KAREN BROADHURST. Nieśmiertelność.

C-64

■ Jeśli wpiszesz się na listę rekordów jako: WIGAN RLFC, to klawisz A – uzupełnia siłę, klawisz S – przenosi do następnego etapu.

Atari ST

■ Rozpocznij grę wciskając FIRE, następnie jak najszybciej napisz STEPHEN BROADHURST – powinien pojawić się komunikat CHEAT MODE ON. Stajesz się nietykalny.

GIANA SISTERS
C-64

■ Kombinacje klawiszy: W + A + Z + X, I + J + M + N oraz A + R + M + I + N lub A + R + M + N przenoszą do następnej planszy. Smoki i pająki zabijaj porcjami kulek. Tajna komnata z diamentami znajduje się zawsze w przepaści, nad którą jest niebieska linia. Spadając do smoka trzymaj joy–a w prawo, przed samym smokiem wykonaj prawo – góra; smok zniknie. W pomieszczeniach 3, 8, 17, 22, 23, 25, 28 znajdują się cegiełki, przenoszące o trzy pomieszczenia do przodu. Można próbować stać się nieśmiertelnym: należy, mając 5 żyć, na 12. planszy popełnić błąd w drugiej zapadni. Na planszy szóstej znajduje się kopalnia diamentów. Znajdziesz ją wskakując do dołu w ślad za płonącym kotkiem. SHIFT LOCK – zatrzymanie gry.

■ Po wgraniu wpisz POKE 11184,173, wciśnij RETURN i następnie F3. Masz wieczne życie. W każdym dole, w którym znajduje się niebieski pasek jest komora z diamentami. Za każde 100 diamentów masz dodatkowe życie. Na ostatnim etapie idź cały czas w prawo i za pierwszym podejściem przeskocz krokodyla. Krokodyl zniknie.

■ Znaczenie przedmiotów wypadających z gwiazdki: diament – zwiększa ich liczbę o jeden, piłka – służy do rozbijania murów, błyskawica – można strzelać, owoc – samonaprowadzanie na cel, bomba – zniszczenie części pot-

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Varia – Jak nazywa się emeryt pod prysznicem – wapno gaszone; Nie ma to jak eko–wibratory z marchewki; Złapałem wirusa Yankee Doddle 4 – co zrobić żeby usłyszeć melodyjkę; To ja uczyłem Frankensteina: mówić, palić, walić, chodzić, czytać i śpiewać; God Save the SS; Dlaczego samiczki robaczka świętojańskiego świecą? Bo samczyki ręką; Przepis na wigilijny bigos z Atari. Kupujemy sobie martwe Atari i oddzielamy obudowę od wnętrzności, wnętrzności rozdrabniamy na kowadle, a potem do gara i mieszamy. Obudowę też kruszymy i roztapiamy w garze. Do rzadkiego dodajemy uprzednio przygotowane wnętrzności, olej i platynę dla uszlachetnienia. Gotować to jakieś 30 minut i na stół. Całość można przybrać siekanymi kasetami.;

workźw na ekranie (po naciśnięciu SPACJI), zegar – unieruchomienie wszystkich potworków (jw.), kropelka – punkty.

Amiga

■ Podczas gry naciśnij lewy przycisk myszy – nieskończone życia.

■ Na planszach: 3, 6, 8, 17, 20, 23, 26, znajdziesz niewidzialne cegiełki. Przenoszą one o parę plansz do przodu.

■ Brylanty znajdują się w zapadniach z niebieską linią. By z nich uciec wejdź na podest, który zaniesie cię do góry. Wtedy od razu skacz do tyłu lub spadniesz do dziury. Pająćzki: zabijesz je strzelając do każdego 12 razy, najlepiej z tyłu. Uważaj na żółte robaki na planszy 12 – są niezniszczalne. Klawisze: N, I, R, M, A naciśnięte razem przenoszą o planszę.

■ Nie zebranie lizaka dającego życie powoduje, że można chodzić po ogniu.

■ Po wgraniu gry wpisz: POKE 2447,100 SYS 2127. Nieśmiertelność.

■ W levelu 17 wejdź na drugi z kolei czarny posążek i podskocz. Zostaniesz przeniesiony do levelu 20.

■ W planszy 33 idź cały czas w prawo, gdy będziesz przed samym smokiem wykonaj skok, tak długi, że aż uderzysz w mur, smok zniknie i już przeszedłeś grę. POKE 6664,96 – mosty nie zapadają się, POKE 7449,234 – zatrzymuje upływ czasu, POKE 2213,164 – GIANA jest punkiem i strzela, POKE 2447,100 – życia, POKE 7326,173 – nieskończona ilość diamentów w cegiełkach, POKE 5112,0 – GIANA spada z góry. SYS 2126 – start gry.

GIGANOID

Amiga, PC

■ Na planszy z wyborem liczby graczy i rodzaju sterowania naciśnij 2 razy CAPS LOCK. Dostaniesz 100 żyć.

GLOBAL EFFECTS

Amiga

■ Posadź wokół pustyni dużo lasów (najlepiej iglastych) i patrz jak kasa rośnie. Działa tylko w niektórych scenariuszach.

GLOBTROTER

C-64

■ Naciśnij jednocześnie: C= + SHIFT + A + S lub RUN/STOP + SHIFT + A + S – następny poziom.

GLOBULUS

Atari ST

■ Napisz Zvmo!EG (zwróć uwagę na małe litery).

GOBLINS

PC

■ Kody do leveli: 2) VQVQFDE, 3) ICIGCAA, 4) ECPQPCC, 5) FTWKFEN, 6) HQWFTFW, 7) DWNDGWB, 8) JCJCJHM, 9) ICVGCGT, 10) LQPCTJU, 11) HNWVFKA, 12) FTQKVLD, 13) DCPLPMG, 14) EWDGONK, 15) TCNGTOV, 16) TCVQQPL, 17) IQDNKQQ, 18) KKKPURE, 19) NGOGKSP, 20) NNGWTTO, 21) LGWFFUR, 22) TQNGEVB.

Amiga

■ Zmiana pierwszej i ostatniej litery kodu o tę samą ilość znaków do przodu zwiększa energię w danym etapie.

GODFATHER

Atari ST, Amiga

■ Podczas pauzy napisz PIZZA HUT (lub: PIZZAHUT).

PC

■ Napisz: HOLIDAY INN – nietykalność.

GODS

Amiga

■ Kody do leveli (ich kolejność dobierana jest losowo): EMD, VEG, MUM, AAG, FCM, YUE, LHA.

■ Napisz SORCERY w czasie gry.

PC

■ Kody: 2. THE TEMPLE, 3. LABIRYNTH, 4. UNDERWOOD.

■ Kody do poziomów: 2. L2, 3. L3, 4. L4.

Amiga

■ Klawiszami 1..8 zmieniasz broń. Kody do leveli: 2. MPA (lub: SLH), 3. ZYW lub DLX, 3. MGW. Właściwe kody można zdobyć jedynie grając ze skończoną liczbą żyć.

Atari ST

■ Wybierz opcję z hasłem i napisz SORCERY – nieskończona energia po rozpoczęciu gry. Cheat nie działa ze wszystkimi wersjami gry.



PC

■ Kody: 2) QNL, 3) ZJF, 4) HYT.

■ Level 1, World 1: Aby ominąć dużą część tego świata przełącz dwa razy pierwszą napotkaną dźwignię. Później ujawni się tajne przejście, w którym znajdziesz teleport. Level 2, World 2: Jeśli chcesz zdobyć klucz przygody, musisz zanieść trzy kielichy (CHALICES) do komnaty ze statkiem. Level 2, World 1: Oto jak zdobyć klucz przygody. Po zejściu na dół zdobądź dwie tarcze. Idź w prawo, po drabince. Przedostań się przez kolczaste wałki i wejdź w drzwi. Musisz zrobić to szybko zanim dogoni cię stworek (cały czas miej włączoną tarczę). Znajdziesz się w wysoko położonej komnacie. Poczekaj aż skończy się działanie tarczy i zbierz wszystko (łącznie z kolejną tarczą). Skok

Tipsy

w dół i szybko tą samą drogą w prawo. Na spotkanie wyjdą ci dwa stworki. Pierwszego możesz zabić, ale drugi będzie ci jeszcze potrzebny. Wejdzie on na górę i zabierze klucz. teraz szybko uaktywnij tarczę i znów przez wałki do drzwi – ale nie wchodź. Stworek zejdzie z kluczem, wtedy ty go trach!! I po sprawie. Level 2, World 1: W komnacie z kluczem świata przełącz dźwignię trzy razy. Spadnie teleporter i w tajemnej komnacie zdobędziesz super sok pomarańczowy (SUPER JUMPS). Potem za pomocą teleportera znajdziesz się znów w znanej ci komnacie. Z pomocą soku łatwo dosięgniesz klucza.

GOLD HUNTER Atari

■ Joystick włącz do drugiego portu. Jeśli naciśniesz FIRE i skierujesz go pod kątem w lewo zwiększysz swą szybkość, gdy w prawo to będziesz przez 30 sekund nieśmiertelny. Można powtarzać.

GOLD OF THE AZTECS Amiga

■ Podczas gry naciśnij dwukrotnie lewy przycisk myszy – nieskończona ilość żyć.

GOLDEN AXE Atari ST

■ Podczas ładowania gry naciśnij T – nieśmiertelność.

PC

■ Jako hasło wpisz: COMO lub COMBODO. Przeciwnikami będą tylko czopy w hełmach.

■ Klawisz SHIFT jest bardzo przydatny o ile masz kilka butelek. Aby zdobyć butelki należy skopać niebieskiego karła z worem na plecach.

■ Kod wejściowy: EE. Podczas wyboru gracza naciśnij kilkakrotnie dowolny z klawiszy funkcyjnych z zakresu F1...F8. Odpowiadają one numerom kolejnych sektorów. F5 – wybór postaci, SHIFT – rzucanie czarów. Dla posiadaczy GAXECHT. M – zabija wszystkich na ekranie, - zamienia cię w postać wroga, ? – dodaje MAGIC-ów.

GOLDEN EAGLE Atari ST

■ Podczas pauzy napisz FRED – nielimitowana energia.

GOLDEN TALISMAN C-64

■ Gdy rozpada się przegroda wciśnij Q dwa razy. Przegroda zostanie, możesz przez nią przechodzić, ale stwory się rozbijają.

GOLDRUNNER Amiga

■ Wpisz: EASYMODE w tablicę HIGH SCORE. F9 – przeskakuje levele i daje nieśmiertelność. F8 – wyłącza poprzednią opcję.

GOONIES Atari

■ Trick techniczny, tylko dla posiadaczy pamięci taśmowej (turbo): zmień numery wszyskich etapów na 1, po czym wgraj dowolny z nich. Naciśnij L.

GOTHIC C-64

■ Kiedy zabraknie ci ognistych kul, niszcz druty naciskając CONTROL.

GRAND PRIX BRASIL C-64

■ Po sygnale startu przyspiesz do 50 mph i wrzuć jedynkę. Zryw i pierwsze miejsce gwarantowane.

GRAND PRIX CIRCUIT PC

■ Po ukończeniu eliminacji, kiedy rozpocznie się wyścig, naciśnij ESC – 20 przydatnych punktów.

GRAVITY FORCE Amiga

■ Wybór levelu: napisz WARPnn, gdzie nn – numer levelu.

GREAT COURTS C-64

■ Jeśli komputer jest blisko siatki, a ty stoisz daleko, możesz go przelobować pociągając joystick do siebie i naciskając FIRE. Zanim zaserwujesz, ustaw celownik maksymalnie na koniec pola zajętego przez komputer.

GREAT ESCAPE Amiga

■ Otwierając nawet już otwarte drzwi w pomieszczeniu z prowiantem odzyskujesz morale.

C-64

■ Aby zwiększyć sobie morale podnieś mundur, użyj go i wyrzuć. I tak aż morale dojdzie do 100.

Amstrad

■ W pomieszczeniu, w którym zaczynasz grę, spróbuj odsunąć piec. Za nim znajduje się wejście do podziemnego tunelu.

GREAT GURIANOS Amstrad

■ Przełącz sterowanie tarczą na klawiaturę. Podczas gry przytrzymaj tarczę we wszystkich trzech kierunkach – przez kilka sekund będziesz nieśmiertelny.

GREAT NAVAL BATTLES PC

■ Gdy wstrzeliwujesz się w okręt wroga, ustaw rodzaj salwy na NORM i obserwuj wybuchy, gdy ułożą się one dookoła wrogiego okrętu (obramują go) przełącz salwę na NRRW. Zaczniesz trafiać. Działa to najlepiej na bliską odległość. Gdy okręty są dobrze wstrzelane w przeciwnika (warunek konieczny!) i uzyskują średnio 1 trafienie z salwy typu NORM, przełączenie na NRRW zwiększy ilość trafień do 2-3 (zależy od ilości dział).

GREEN BERET Atari

■ Gdy zadźgasz białego żołnierza, walnij w spację i FORGET ENEMIES.

GREMLINS Atari

■ Naciskając SHIFT A uruchamiasz migawkę aparatu – błysk oszałamia Gremliny na krótką chwilę.

GREMLINS 2 Atari ST, Amiga

■ W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako SINATRA – nieśmiertelność.

GUADALCANAL PC

■ Ustaw swoje jednostki (okręty, samoloty, piechota) w szyku torowym („gęsiego") i skieruj je prostopadle do siebie. Kolumny będą „przeskakiwać" przez siebie.

■ Tonący okręt możesz uratować, wprowadzając go do SUPPLY PORT.

GUARDIAN C-64

■ Krzyż chroni przed ptakami (trzeba go jednak włączyć).

GUENIE C-64

■ Klawisz + dodaje żyć, – przenosi na następny level.

GUN FRIGHT
Amstrad

■ Jeśli nie masz już forsy, pokręć się po wiosce. Powinieneś znaleźć worek z pieniędzmi.

GUNRUNNER
C-64

■ Naciśnij T podczas intro – nieśmiertelność.

GUNSHIP
Amiga

■ Hasło/odzew: ACCENT – TRAMPOLINE, BILLBOARD – KICKBACK, CROAGNON – MELODRMA, DAKOTA – ONSTAGE, ELECTRA – VERTICAL, FOOTHOLD – INSOLENT, GRENADIER – NOCTURNE, HEDHEDOG – LOCKSMITH, IVORY – WILLOW, KNOCKOUT – PUREBRED, LOZENGE – ROMANTIC, MAZURKA – YELLOW, NEBULA – QUAKER, OVATION – UPSTAGE, PENTHOUSE – SYMPHONY, QUARTZ – ZEBRA.

■ Klawiszologia: 1..3 – silniki, F1, F2 – zwiększenie obrotów, F3, F4 – zmniejszenie obrotów, 4 – Sidewinder, 5 – pociski niekierowane, 6 – Hellfire, 7 – działko, 8, 0 – systemy zakłócające, 9 – flary i „śmieci" aluminiowe, M – mapa, TAB – pauza.

GUNSHIP 2000
Amiga

■ ALT+P – informacja o obiekcie jaki masz w celowniku, P – pauza, F10 i następnie F – możliwość wytyczenia trasy lotu na mapie.

■ W czasie gry naciśnij ALT+P+C, ukryte menu.

PC

■ Nigdy, nawet gdy masz włączony AVOIDANCE, nie przelatuj przez kaniony prostopadle do nich (ani przez strome góry). Rozwalisz się i będą musieli cię zbierać. Jak juz cię pozbierają, to na ekranie dowództwa wybierz dolną szufladę w lewym dolnym rogu, pojawią się twoje dane i napisy. Wciśnij ENTER a ostatnia misja zostanie skasowana.

■ W pliku ROSTER.DAT zawarte są dane o pilotach. Skopiuj go do innego katalogu, to zabezpieczysz się przed śmiercią.



GUY SPY
PC

■ Napisz: GETVONMAXGUY. Teraz F1 zmienia levele.

HACKER
Atari

■ Naciśnij: U – wyjście na powierzchnię, D – zejście do tunelu, E – przegląd posiadanych fragmentów planu, C – przywołanie szpiega, M – odebranie wiadomości, Y – zgoda na kupno, N – odmowa kupna, I – włączenie noktowizora lub zmiana propozycji dla szpiegów.

Atari, Commodore

■ Odpowiedzi do testu: pracodawca – MAGMA, LTD, numer robota – AXD-0314479, napęd robota – HYDRAULIC, miejsce przeprowadzenia testu – AUSTRALIA. Na pytanie LOGON PLEASE odpowiedz AUSTRALIA – pominięcie testu.

HADES NEBULA
Amiga

■ Wpisz się jako MONITOR do HIGH SCORE – nieśmiertelność.

HAGAR THE HORRIBLE
C-64

■ Kody: 3. 7913, 4. 1984, 5. 4830, 6. 3346, 7. 1974, 8. 2001.

HAMMERFIST
Amiga

■ W tabeli HIGH SCORE wpisz TAEHC OT TNAW I. Podczas gry F7 – skipper leveli.

HAND OF FATE
PC

■ Muszkom owocowym nie trzeba dawać jagód. Naciśnij jakąś, gdy odpowie powtarzaj po niej (najlepiej zapisz, jeszcze się przyda). Po zagraniu na wszystkich, będziesz znał szyfr i usłyszysz ładną melodyjkę. By przyrządzić żółty napój przy maszynie tęczy, wrzuć wszystkie składniki z półki z cylindrem.

■ W SS'11 w opisie pierwszego czaru brakuje w spisie składników, łez krokodyla!

HANS KLOSS
Atari

■ Wciśnij spację, następnie wywołaj plan broni, przyciśnij FIRE i poczekaj aż skończy się energia. Na miejscu pierwszej liczby wyskoczy jakiś symbol – oznacza to nieśmiertelność.

■ Zastopuj grę klawiszem SPACJI. Naciśnij dowolny klawisz by zobaczyć kawałki planu, które posiadasz. Naciśnij FIRE, wszystko się porusza, tylko bohater stoi i pali papierosa. Kiedy licznik z jedzeniem i piciem zejdzie do 0, a na miejscu liczb pojawią się jasne kwadraty, zetknięcie się z pojazdem przestaje być groźne. Nadal trzeba się jednak wystrzegać karabinów.

C-64

■ Aby uniknąć jeżdżących bumerangów należy wyjść z komnaty i wejść do niej jeszcze raz.

HARD AND HEAVY
C-64

■ Kolejno: SPACE i przytrzymaj FIRE – przyrost energii.

HARD DRIVIN'
Amiga

■ Na początku gry wybierz ręczną zmianę biegów. Kiedy podczas jazdy zabraknie ci czasu, zmień bieg na luz (N). Zbliżając się do mety lub punktu kontrolnego, wrzuć bieg z powrotem, bo nie naliczą ci punktów.

■ Rozpędź się do maksymalnej prędkości i naciśnij N – nieskończony czas, nieśmiertelność i ułatwione sterowanie.

HARD HAT MACK
C-64

■ Nieśmiertelność – POKE 16877,173

HARE RAISING HAVOC
Amiga

■ ALT + CTRL + F5 – skipper leveli.

HARLEY DAVIDSON
Amiga

■ Gdy jesteś przy sklepie: W – mapa, G – informacja o zużytych częściach motocykla.

■ Jeśli jedziesz po białej linii, oddzielającej trawnik od drogi, nie grożą ci żadne kamienie ani kałuże. Co szósty samochód jadący z naprzeciwka to glina.

HARPOON 386
Amiga

■ Gdy wystrzelisz NATO'wską torpedę Mk48 do celu bliższego niż połowa jej zasięgu, torpeda rozwinie prędkość 60 węzłów, a nie 40.

Tipsy

PC

■ Rakiety przeciwnika mogą być przechwytywane przez twoje myśliwce! Warunek – muszą być wykryte dostatecznie wcześnie.

■ Bazę lotniczą napocznij używając dwudziestu–czterdziestu rakiet antyradarowych dalekiego zasięgu – AS–12, HARM – a następnie zaatakuj samolotami uzbrojonymi wg wariantu Anti Runway lub LR Anti Runway. Rakietki zniszczą radary, SAM–y oraz samoloty na ziemi – bezbronną bazę wystarczy rozpracować korzystając z bomb. W większości sytuacji walkę powietrzną wygrywają samoloty uzbrojone w rakiety powietrze – powietrze o większym zasięgu, niż rakiety przeciwnika (wypróbuj Mig–23 AA–7 Apex, 19 Mm przeciwko F–16C AIM–9L, 10 Mm). Najlepsze maszyny: F–14 (AIM–54, 110 Mm), Tornado F.3 oraz Phantom FGR Mk2 (Skyflash, 27 Mm). Największe korzyści przynosi atakowanie spoza zasięgu obrony npla. Rakiety przeciwradarowe mogą zostać również użyte przeciwko dowolnym celom naziemnym albo nawodnym.

■ W pakiecie GIUK wybierz drugą misję. W STAFF OPTIONS włącz IGNORE SHIPS RUNNING AGROUND. Rozkaż grupie AAS zaatakować lotnisko ZXa. Ustaw maksymalną prędkość i największą kompresję czasu. Chwilę zaczekaj i ... zwycięstwo!

HAWKEYE
C-64

■ Na ekranie tytułowym wpisz hasło: VALSSPELER. Daje to tzw. easy mode.

HEAD OVER HEELS
C-64

■ F5 – zmiana postaci.

HEIMDALL
PC

■ Aby zdobyć kilka sztuk tego samego przedmiotu, zrób następujące czynności: weź przedmiot, opuść wyspę, zrób save, odczytaj zapisaną grę, wróć na wyspę i weź kolejny egzemplarz danego przedmiotu.

HELTER SKELTER
C-64, PC

■ Kody do etapów: 11. GOAL, 21. ROCK, 31. ROLL, 41. LEFT, 51. JUMP.

HENRY'S HOUSE
Atari

■ Wpisz CPM na screenie tytułowym – nieśmiertelność. Chcąc minąć łapkę na ósmej planszy: stań obok niej, kiedy uniesie się na wysokość głowy zatrzymaj grę SPACJĄ, skieruj joystick w prawo i naciśnij SPACJĘ. Niezbędna odrobina wprawy.

C-64

■ Sposób na nieśmiertelność i przenoszenie: po skończeniu gry naciśnij FIRE i poczekaj aż rozpocznie się nowa gra w tej samej komnacie. Odtąd tak będzie już zawsze.

HERETIC
PC

■ QUICKEN – nieśmiertelność, RAMBO – wszystkie bronie, SKEL – wszystkie klucze, RAVMAP – pełna mapa, KITTY – przechodzenie przez ściany, ENGAGExy – zmiana poziomu (x – poziom y – epizod), PONCE – 100% zdrowia, SHAZAM – zwiększenie mocy broni, MASSACRE – zabija wszystkich przeciwników, COCKADOODLEDOO – zamiana w kurę.

■ Spróbuj wpisać kody z DOOM. Dokładnie odwrotny efekt.

HERO SOCCER
Nintendo

■ Drużyna – kod: 10 – 0602, 11 – 0223, 12 – 1128.

HERO'S QUEST
PC

■ Hasło pozwalające wejść do czarownicy: HUT OF BROWN NOW SIT DOWN.

■ By uzyskać statystyki mniejsze od 5, trzeba dwa razy wcisnąć szary plus, a następnie strzałkę w lewo. Działa na statystyki, w których na początku masz zero.

HERO
Atari

■ Z braku bomb strzelaj w ścianę. Efekt ten sam. Odnowienie zapasu bomb – SHIFT P.

C-64

■ POKE 13865,0 nieśmiertelność, POKE 14652,25 brak przeciwników.

HEXEN
PC

■ Tajne kody: reveal – odkrywa mapę, BGokey – God mode, BPelletierXX – skok do levelu XX, BRaffel – wszystkie przedmioty, EBiessman – Pig mode, JSumwalt – wyświetla współrzędne, MRaymondJudy – wszystkie klucze, SGurno – uzdrowienie.

HIGHWAY HUNTER
Spectrum

■ Uruchom grę przez START.EXE BEER – nieskończona energia, START.EXE FREE – nielimitowana broń, START.EXE SKIP – omija intro, START.EXE L# – rozpoczyna grę od poziomu #.

HIRED GUNS
Amiga

■ Podczas gry wpisz: AMIGA. Zyskasz nieśmiertelność, nieskończoną amunicję i inne bajery. APPLE GATE (spróbuj razem lub osobno) – dowolne obładowanie, CHRISTINA – energia.

HISTORY LINE 1914-18
Amiga

■ Kody 1 gracz Niemcy: PULSE, CIVIL, MOUSE, VENOM, NOISE, RIGHT, ORKAN, FRONT, RATIO, PARTS, PLANE, FLAME, GOTHA, BALON, PAUSE, ELITE, INFRA, HILLS, COBRA, ATLAS, AMPER, RHEIN, CANDLE, STERN; Franjca: BATLE, GOOSE, SPORT, BIMBO, TEMPO, BARON, BUMMM, LEVEL, TOXIN, PRINC, CLEAN, XENON, SIGNS, HOUSE, SIGMA, SEVEN, ZOMBI, MOVES, BLADE, ZORRO, STONE, MOSEL,

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Varia – Odbieram szkołę życia od mojej babci, która udziela jej każdemu w formie wykładów; Trzy największe pomyłki w dziejach ludzkości: komunizm, broń jądrowa i Atari; Symulatory powinny mieć wbudowany licznik przebiegu (taki żeby nie można było cofnąć) gdy odkupuję grę to od razu widać czy to nówka czy wylatany rzęch; Prawdziwy gracz wychodzi na podwórko tylko gdy prądu nie ma; Nie myślcie, że jak dacie krowie czekolady to wydoicie kakao; Tylko ja jestem mądry, tylko ja jestem silny i tylko ja tak sądzę; Otyli żyją krócej ale jedzą dłużej; Nie wzywaj nocą pomocy bo możesz pobudzić sąsiadów;

ORDER, SODOM. Kody do map: TRACK, HUSAR, BEAST, LIGHT, SCROL, VIRUS, BRISON, TROLL, UBOOT, GROUD, ROYAL, WATER, SKILL, SKULL, AUDIO, SPELL, CAMEL, FLAGS, STORY, SCOUT, GREEN.

■ Kody: 1) BATLE, 2) GOOSE, 3) TRACK, 4) HUSAR, 5) BEAST, 6) PLATE, 7) LIGHT, 8) DRUCK, 9) TROLL, 10) UBOOT, 11) DROID, 12) GRAND, 13) SRUUL, 14) AUDIO, 15) SPELL, 16) CAMEL, 17) FLAGS, 18) SCROL, 19) ROYAL, 20) STORY, 21) VIRUS, 22) WATER, 23) SKILL, 24) SCOUT.

HOBBIT
C-64

■ Chcąc zabrać klucz z polany trolli, idź na północ od niej i czekaj. Z nastaniem dnia trolle skamienieją. Z więzienia Goblinów uratuje cię Thorin. Po złoty klucz idź do Rivendell – E, S, S, E, S, S. Ucieczka z więzienia goblinów: DIG SAND, SAY TO THORIN "BREAK TRAP", SAY TO THORIN "OPEN WINDOW", SAY TO THORIN "CARRY ME", SAY TO THORIN "THROUGH THE WINDOW". Z więzienia do Rivendell: S, W, W. W domu Beorna (na wschód od Rivendell) w kredensie jest żywność. Warga zabij mieczem; pająka zabije Thorin. @ – powtórzenie ostatniej komendy.

■ Do skarbu nie wolno doprowadzić THORIN'a, ponieważ traci on zmysły i zabija cię.

■ Powiedz bardowi by zabił smoka. Zrobi to i nawet się ucieszy. Idź do Elronda i daj mu przeczytać mapę – dowiesz się ciekawych rzeczy. W pałacowej piwnicy ty i Thorin ukryjcie się w beczkach, a zostaniecie zrzuceni do wody.

■ Thorinowi powiedz by zabił pająka MIECZEM (musi go mieć).

HOLLIDAY LEMMINGS'93
Amiga

■ Kody: 2) IJJLDNCCCN, 3) NJLDNCADCK, 4) JLDLCINECR, 5) LDLCAJNFCK, 6) DLCIKLLGCS, 7) LCANNLDHCQ, 8) CINNLLHICN, 9) CAJIMDLJCK, 10) MJHMDLCKCW, 11) NJOLHCGLCN, 12) JMDLCINMCK, 13) MDLCCJONCV, 14) DLCKJNMOCO, 15) LCCOLMDPCK, 16) CINNMDLQCS.

HOLLYWOOD POKER
Amiga

■ Kombinacja klawiszy: Alt+H+F9 oraz komenda DROP rozbierają panienikę. Czasami nie działa za pierwszym razem.

■ Kiedy panienka zaczyna obrzucać cię wyzwiskami, możesz nacisnąć A i odpowiedzieć jej. Naturalnie, po angielsku.

HOLLYWOOD POKER PRO
Atari ST

■ Naciśnij jednocześnie SHIFT, H, F9, a następnie DROP. Alternatywnie ALT, H, F9, potem DROP. Zawsze wygrasz rozdanie.



C-64

■ Podczas gry naciśnij jednocześnie SHIFT + H + F8, a następnie rzuć karty (DROP) – dostaniesz 100 punktów. Może nie zadziałać za pierwszym razem.

HOME ALONE
PC

■ Możesz zawsze bezpiecznie ukryć się w domku na drzewie, do którego dostaniesz się z poddasza (naprzeciwko okna joy do góry). Kombinacja umożliwiająca latanie: INS, SHIFT, 1, 2, 3.

HONDA RVF 750
Amiga

■ Przed wyścigiem warto przejechać tor próbnie i zapamiętać trasę, a nawet zapisać sobie zakręty.

HOOK
Amiga

■ Grę można zacząć od drugiego dysku. Trzeci kubek na Cocoa Pest w BAIT AND TACKLE jest niewidoczny i znajduje się (mniej więcej) pod świecą (jak nie – opukać cały stół). Kiedy pokaże się napis „A JUG" jest to dzbanek i możesz go wziąć.

■ Jeśli nie możesz kupić magnesu, weź kubek w jednym z pokoi, następnie klikaj ikoną brania tam gdzie był kubek. W inwentarzu zobaczysz nowy kubek. Rób tak dalej, aż w pojawi się budzik. Zbędne kubki zanieś barmanowi i sprawa załatwiona – masz budzik.

HORDE
PC

■ 1) Łatwym sposobem na zarobek jest sprzedanie wszystkiego podczas zimy ostatniego roku w danej krainie. 2) Nigdy nie stawiaj krów obok siebie, bo zjedzą całą trawę i pozostaną kamienie. 3) Na bagnach posadź drzewa, szybko rosną i osuszają teren, lecz nie możesz ich ścinać, bo wszystko będzie jak na początku. 4) Gdy stawiasz łucznika to postaw obok niego rycerza, jeśli coś zje ci łucznika, to rycerz zabije potwora zanim ten zdoła przełknąć. 5) Potrójny kanał wody topi potwory (oprócz największego i krokodyla). 6) Na pustyni spotkasz zielonego potworka. Jeśli chcesz się z nim zaprzyjaźnić, to przynieś mu jedzenie. Musisz znaleźć drzewo ustrojone kwiatami i postawić obok niego owoce. Są to: jagody, jabłko i mięso. Znajdziesz je na pustyni (nie są zaznaczone na mapie).

HORROR ZOMBIES
Amiga

■ Kody do planszy: 2 – WOLFMAN, 3 – HAMMER, 4 – LUGOSI, 5 – NOSFERATU, 6 – GARLIC.

■ Napisz BOGEYMAN – nieśmiertelność.

HOSTAGES
PC

■ Uwolnionych zakładników należy zaprowadzić do pokoju w prawym górnym rogu na III piętrze. Aby wyjść z zakładnikiem, trzeba na chwilę odwrócić się do niego frontem.

Amiga

■ Wchodząc przez okno poczekaj, aż nikogo w nim nie będzie.

HOT SHOT
C-64

■ Różne postacie bohatera uzyskujesz wpisując się jako: TRIFID – robot (pająk), YURI – gruby kosmonauta, KILLER – robot (skoczek), WOBBLY – stworek (gruszka), TOJOI – żołnierz, MAXX – chudy kosmonauta.

HOWARD THE DUCK
C-64

■ Gdy wylądujesz, przeskocz kałużę wody, weź ukrytą skrzynkę, podskocz i wejdź do wody – możesz pływać.

HUDSON HAWK
Amiga

■ Na ekranie tytułowym napisz SANTACLAUSISCOMINGTOTOWN – typowa nieśmiertelność. Jeżeli na ekranie tytułowym wpiszesz SCIENCEFICTION, to jednoczesne naciśnięcie DEL i HELP przeniesie cię na następny poziom. Uzyskasz również nieskończoną liczbę żyć.

HUMANS
Amiga

■ Pełny zestaw kodów: 1. DARWIN, 2. ANDIE PANDY, 3. GET A LIFE, 4. CARLOS, 5. HOWIE, 6. MOOBLE, 7. CSL, 8. THE HUMBLE ONE, 9. PIXIE, 10. MILESTONE, 11. WAR WAR WAR, 12. J MCKINNON, 13. UNLUCKY, 14. BLUE MONKEY, 15. RED DWARF, 16. BAD TASTE, 17. THE KITCHEN, 18. CJ, 19. SORT IT OUT, 20. SMART, 21. VILLA3BORO2, 22. EARLY MORNING, 23. BORO4LEEDS1, 24. EASY LIFE, 25. JIMS TIES, 26. PARKVIEW, 27. NICENEASY, 28. GREEN CARD, 29. COOKIE, 30. MACCY MALC, 31. RAVING BURK, 32. YOU GOT ME, 33. SGNIMMEL, 34. MINISTRY, 35. MAD FREDDY, 36. BIZARRE, 37. FREE SCOTLAND, 38. APPLE JUICE, 39. PAYDAY, 40. BANNANA MOON, 41. BONUS, 42. BOUNCING, 43. NO MONEY, 44. A S F, 45. VISION, 46. SISTERS, 47. FAST FASHION, 48. CARGO, 49. RAB C NESBITT, 50. RANGERS, 51. RAINBOW, 52. DOODY, 53. MIGHTY BAZ, 54. TIRED, 55. CONSOLIDATED, 56. STAY HAPPY, 57. AMERICA, 58. ANOTHER DAY, 59. ISOLATION, 60. PROMISED LAND, 61. DAEMONSLATE, 62. BIG RAB, 63. MIAMI VICE, 64. MARGARET M, 65. A34732473, 66. HELP ME, 67. THE EXILES, 68. EIGHTLANDS, 69. WINE AND DINE, 70. NIN, 71. TECHNO PHOBE, 72. GETTING THERE, 73. TIME IS, 74. RUNNING OUT, 75. LORDS OF CHAOS, 76. NOW ITS DONE, 77. IM OUT OF HERE, 78. HERES TO A, 79. BETTER LIFE, 80. BYE BYE BYE.

HUMAN RACE (HUMANS 2)
Amiga

■ Kody: 1) WHEELS ON FIRE, 2) ROLLING DOWN, 3) THE ROAD, 4) SKIVE OFF, 5) DAYTRIP, 6) GIRAFFES, 7) MAKE UP, 8) FLYING AVENGER, 9) WIBBLE, 10) BILL AND BEN, 11) SPITFIRE, 12) DESERT ANGEL, 13) NONEKNOWSUS, 14) APRIL 1993, 15) ALMONDBURY, 16) KATE, 17 SNESSY, 18) OLDHAM8BORO1, 19) FROG AND TOAD, 20) DANSPAM, 21) SAVERRANCER, 22) 19ACOPY, 23) M LOVE BONE, 24) ASYLUM, 25) WINDPUSCKA, 26) ALICE IN CHAINS, 27) ABSOLUTELY, 28) FABULOUS, 29) ED AND PATS, 30) SWEETIES.

HUNTING
Amiga

■ Na obrazku tytułowym wpisz ILOVEAMIGA – nieśmiertelność.

HYBRIS
Amiga

■ W tabeli HIGH SCORE napisz COMMANDER; F2..F8 – wszystkie typy broni, F9 – skipper leveli.

HYDRA
Amiga

■ Lekkie ułatwienie – gdy płyniesz motorówką wciśnij SPACE i pociągnij joystick do siebie. Motorówka wzniesie się ponad wodę. Można to robić bez przerwy.

HYDRAULIK
Atari

■ Klawisze: SHIFT+CONTROL+R – 99 żyć, SHIFT+CONTROL+G – następna plansza.

HYPER OLYMPIC
C-64

■ Rzucając oszczepem rozpędź się i trzymaj FIRE do samego końca. Oszczep wyleci za ekran po czym wróci z... nabitym ptaszkiem.

HYPERBLOB
C-64

■ Kody: 1) THE FIRST SCREEN, 2) PINK PYJAMAS, 3) GREEN SCREEN, 4) MIDNIGHT RAMBLER, 5) YUK!, 6) QUICK!

I BALL 2
C-64

■ Na początku trzeciego etapu wciśnij SPACE. Pozbędziesz się wszystkich latających cegiełek.

■ Kody do poziomów: 2. TERMINATE, 3. NIGHTMARE.

ICE WORLD
Amiga

■ Kody do leveli: 1) 452234, 2) 984841, 3) 383772, 4) 093152.

IKARI WARRIORS
Amiga

■ W HS wpisz się jako FREERIDE – nieśmiertelność.

IKARI WARRIORS 2
C-64

■ Po tzw. Game Over wciśnij FIRE na drugim joysticku. Będziesz mógł kontynuować grę od tego samego poziomu.

IMMORTAL
Amiga

■ Kody do leveli: 2) BEFE810006F70, 3) CC5EE21000E10, 4) 465FA31001EB0, 5) B57F94 3000EB0, 6) 1BBEB53010A41, 7) 8DDFB62010AC1, 8) E011F7301 78C1.

Amiga

■ Po zabiciu kogoś w górnych komnatach otrzymasz nasiona chochlików. Jeśli krasnal-posiadacz drugiego gema nie zechce ci go oddać, wysyp przy nim trochę nasion – zaraz zmieni zdanie.

Atari ST

■ Kody do poziomów: 2) CDD FF10006F70, 3) OADDA21000 E10, 4) BFDFE31001EB0, 5) 09D E443000EB0, 6) 3B7FD53010 E41, 7) 6B10FB1010A41, 8) E590 D710178C1.

PC

■ Kody do leveli: 2) 757FC1 0006F70, 3) 1A3D620000E10, 4) D9B3531010EB0, 5) B57F9430 00EB0, 6) 563FF53010A41, 7) C250F63010AC1, 8) EO11F730 178C1.

IMPOSSAMOLE
Atari ST

■ Podczas gry naciśnij SPACJĘ – wszystkie stworki znikną. Działa tylko raz na każdym levelu.

W I N D O W S P H U N

WindowError:001 Windows załadowane. System w niebezpieczeństwie.

IMPOSSIBLE MISSION
Amiga

■ Kody do leveli (bohater w metalowym uniformie): 1) ADQVUXOB, 2) AHQRRXKK, 3) ALQPTXWK, 4) APQNGXAJ, 5) ATQIIXFP, 6) AXQEZXUP, 7) BBQBFXKJ, 8) BEQWVXMD, 9) BIQTIXGB, 10) BMQPMXVE, 11) BQQLAXSF, 12) BUQKXXJG, 13) BYQHZXLL, 14) CCQIGXPI. w teleporcie SPAM (strzelanka kosmiczna) walczyć dotąd, aż odkryją się wszystkie przedmioty, wtedy można wygrać transportery odrzutowe, bardzo pomocne w zakończeniu levelu. W teleporcie INVENT odbiera się wygrane lub znalezione przedmioty. W teleporcie HOLD powtarzając dźwieki za komputerem możesz wygrać albo rzeczy pomocne w grze albo jeden element końcowej układanki. Zawsze po ułożeniu 9 puzzli należy udać się do windy ewakuacyjnej.

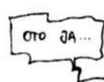
INCA
PC

■ Naciśnięcie CTRL+ALT+INSERT odnawia życia. Działa jedynie w przestrzeni kosmicznej.

INCREDIBLE MACHINE
PC

■ Kody do leveli: DYNAMIX, MACHINE, HOT DOG, DISK, SHUTTLE, SATURN, KING, DRAGON, ANTS, BASEBALL, BEAR, FISH, DALE, CHESTERTON, SIZE, IRELAND, WORD, BRIEF, HOT DOG, COUNTDOWN, PSALMS, TANK, NIGHT, GAMES, WESTERN, LOG HOME, GRAPHISC, KNUTH, DONALD, COMPACT DISK, SHAVER LAKE, RHEUMATISM, HARPSICHORD, MARKET, DESK, MYRTLE, QUATERNION, AQUARIUM, SHOE, FLOWER, STORE, CLARE, KERRY, FLANGE, SEASON, TRIBOLOGY, ABRASIVE, DEFORMATION, ELASTIC, ADHESION, SPECTRA, INDUCTION, POLARIZATION, OVERJOY, DISCURSIVE, CROSS, CHOCOLATE, PLATO, WELLSPRING, HYDROPLANE, PALM, SOMBRERO, JOIST, ASTRONAUT, MARIONETTE, OSMIUM, ASSURANCE, CALCULATOR, SUPERIOR, PHILHARMONIC, ANGULAR, ZIPPER, UMPIRE, RECOVER, SHADOW, IONIZE, QUAKE, OCTOBER, BILATERAL, LYRIC, NEEDLE, THEORY, LOBSTER, SAMURAI, SPLICE, GULF, RHOMBUS, OLIVE, POLYNOMIALS, PARAMETRIC, SOLAR SYSTEM, MARBLE, HEAVY, REPUBLIC, QUATRAIN, TYRANNOSAUR, SULFURIC, DOPA, MINARET, DOVETAIL, JASMINE, WRANGLE, KUDOS, CULDE SAC, YODEL, XYLOPHONE. Jeżeli musisz podawać kod, żeby zagrać na czerwonych planszach, zmień pierwszy znak w pliku TIM.CFG na W (kod 87).

■ Wpisz: DOPA. Dostęp do wszystkich plansz.





INDIANA JONES ARCADE
C-64

■ Na ekranie tytułowym naciśnij jednocześnie: H i I. Możesz kontynuować grę od trzeciego poziomu.

Amiga

■ Wpisz SILLYMAN w High Score – nieśmiertelność.

■ Na ekranie tytułowym napisz IEHOVAN – ekran powinien zamigotać. Podczas gry L – skipper leveli, 1 oraz 2 – środek poziomu.

■ Na ekranie tytułowym napisz: NIGHTSHIFT.

PC

■ W kasynie kup żetony za wszystkie pieniądze. Postaw 5$ na czerwone. Jeśli na ruletce wypadnie teraz czarne to przy następnym zakręceniu będzie czerwone. Jeśli wypadło czerwone to następne będzie czarne. Gdy zbijesz kupę szmalu nie zapomnij wymienić żetonów na pieniądze.

INDIANA JONES 3
C-64

■ Skieruj joystick w dół i naciśnij klawisze 3 lub 4 – następny poziom.

PC

■ Można zdobyć na samym początku gry książkę. W domku wykonaj: PULL BOOKCASE i PICK UP STICKLY TAPE. Teraz w pomieszczeniu ze studentami: USE STICLY TAPE ON JAR i masz klucz do stolika w domku (najpierw trzeba zdjąć kwiatek i obrus).

INDIANA JONES 4
PC

■ Pod koniec gry dr. Ubermann chce na tobie przeprowadzić expe-

ryment. Możesz się uratować wybierając następujące odpowiedzi: 1, 1, 3, 3, 2, 3, 2, 1, 2, 2, 1, 3, 4, 2, 2, 1.
■ Ustawienie dysków: Kamienna mapa w labiryncie: DARKNESS, WANNING MOON, EAST SEA. Wejście do Atlantydy: NOON SUN, WAXING MOON, WEST SEA. Salka końcowa: RISING SUN, FULL MOON, WEST SEA.

INFERNO PC
■ W czasie walki użyj NAVICOMu – gra się zapauzuje, a ty możesz np. zmienić broń.

INSANITY FIGHT
■ Naciśnij naraz klawisz L, FIRE w joysticku i obydwa przyciski myszki – będziesz zmieniać levele.

INSPEKTOR Atari
■ Aby móc latać śmigłowcem, wyrób sobie zdjęcie, potem udaj się do Gdańska i kup tam legitymację UOP. Potem wygraj dużo pieniędzy grając na bazarze (najlepiej we Wrocławiu). Kiedy będziesz miał ponad 500 gotówki, kup w tym samym miejscu helikopter i możesz latać. Gdy poproszą cię o okazanie licencji pokaż UOP.

INTERCHANGE C-64
■ Kody do leveli: 1) MOON, 2) DISK, 3) DUCK, 4) GRIM, 5) TANK, 6) GOLD, 7) COLD, 8) BANG, 9) MUFC.
INTERNATIONAL KARATE +
■ Naciśnij F1/F2 – wybór liczby graczy. Zatrzymaj grę klawiszem RUN/STOP. Podczas pauzy będą ćwiczyć karatecy. Jednoczesne naciśnięcie 1 i Q zwiększy tempo walki, kombinacja 3 i E przywróci poprzedni stan. Podczas walki lub treningu naciśnij jednocześnie D i C. Teraz klawiszem T zmieniasz krajobraz.

Amiga

■ Podczas gry daj się uderzyć i szybko wciśnij pauzę. Na jedną walkę jesteś nieśmiertelny.
■ Podczas gry naciśnij T – urozmaicenie widoku. Gdy cię trafią, naciśnij dwukrotnie SPACJĘ, będziesz niepokonany. Działa nie tylko w wersji na Amigę.

Atari ST

■ Natychmiast po wgraniu programu naciśnij F1 lub F2 – program nie zawiesi się (komunikat BUM COPY).

INTERNATIONAL KARATE Amiga
■ Podczas pierwszej walki zbliż się maksymalnie do lewego brzegu ekranu i używaj jedynie podcięć – sukces zapewniony.
■ W czasie gry klawisze F5–F10 zmieniają szybkość ciosów i uników.

C-64

■ Naciskając klawisze: Z, X, C i SPACE otrzymujesz pokaz walk pięciu wojowników.
■ W trakcie gry naciśnij M+J+U+I+O. Urozmaicenie widoku.
■ F3 – gra na dwie osoby. Klucz F5, F7 wyłącza muzykę. Głos na maxa – niespodzianka.

INTERNATIONAL KARATE 2 C-64
■ W czasie walki nacisnij R+T+A+S+F. Przez chwilę można oglądać dwóch zawodników bez spodni.

INTERPHASE Amiga
■ Podczas gry napisz FEENNY (wielkie F na początku).

ISHAR Amiga
■ Aby zdobyć jedną z tablic runicznych, która znajduje się w tajemniczym domu, trzeba sporządzić następującą miksturę: 2 – rb, 1 – gc, 1 – pdb.

ISHAR 2 Amiga
■ Aby zrobić użyteczną drugą rękę przy broni dwuręcznej, należy posiadać u jednej z postaci maksymalną ilość mikstury lub jedzenia, a drugiej postaci wziąć, nawet niepełny, zestaw żywności lub jakiś strzał i kliknąć nim najpierw na imieniu pierwszej postaci, a potem na broni. Gdy wydostaniesz się z więzienia na drugiej wyspie i pójdziesz na górę, zauważysz nieotwierające się drzwi. Godziny ich otwarcia to 1.00 – 4.00.
■ Zbierz czteroosobową drużynę, wejdź do gospody, zwerbuj nowego członka, następnie wyjdź zabierz mu pieniądze i go zabij. Można powtarzać wielokrotnie – „kapitalizm z ludzką twarzą". Sposób na pomnażanie przedmiotów: Załóż jednemu ze swoich ludzi linę, weź jedną strzałę (z ekwipunku) i najedź nią na założoną linę (kursor powinien przybrać jej kształt) – już możesz ją pomnażać. Gdy to zrobisz skieruj kursor na śmietnik. Teraz możesz wskazywać nim każdy przedmiot i go pomnażać! Gdy chcesz wyłączyć tę opcję naciśnij dwa razy lewym klawiszem myszy na strzałach w ekwipunku.
■ Taktyczna nieśmiertelność: Na pierwszej wyspie wybierz w karczmie Yornh'a do swojej drużyny. Teraz używając czaru podobnego do deszczu, podnosisz siłę życiową danego bohatera. Aby podnieść siłę psychiczną prześpij się w karczmie.

ISHAR 3 Amiga
■ Podczas wędrówki po mieście, w każdym sklepie możesz coś zwędzić. Wejdź do sklepu i wybierz przedmiot. Następnie kliknij na ikonę bohatera, który nie ma pieniędzy. I już.
■ Ustaw kursor maksymalnie na lewo i wciśnij naraz CTRL-ALT-V. Teraz wciśnij lewy przycisk myszy, a odzyskasz punkty życia.

IVANHOE Atari ST
■ Jeśli wpisze się: IC IS THE BEST a następnie wciśnie klawisz DELETE, to wszyscy przeciwnicy widoczni na ekranie zostaną wymazani.

Amiga

■ Podczas pauzy wpisz ZOBINETTE lub IVONETTE. M – dodatkowe życie, N – następny level.

JACK THE BOMB MANIAC C-64
■ Na planszy tytułowej naciśnij i w lewo RETURN i wciśnij FIRE w joyu (2 port). Po rozpoczęciu gry będziesz miał oznaczone pierwsze trzy bomby, ale tylko do piątego etapu.

W I N D O W S P H U N

Przechodź przez drzwi, nie czołgaj się przez Okna.

JACK THE NIPPER C-64

■ W czołówce wcisnąć litery: Z, A, P, I, T. Jeśli są trzymane wystarczająco długo, uzyskuje się nieśmiertelność.

JACK THE NIPPER 2 C-64

■ Podczas intro lub na planszy TRIAD naciśnij C – nieśmiertelność.

JACKETS + C-64

■ Rakiety zdobędziesz niszcząc granatami napotkane domki.

JAGUAR X1220 Amiga

■ Przed startem poprzełączaj stacje radiowe – lepsze przyspieszenie na starcie.

■ Poszukaj w radiu, a znajdziesz muzykę z serialu Drużyna A.

JAIL BREAK Amstrad

■ Gdy zobaczysz biegnącego człowieka bez broni, to strzel w niego jeden raz (nie więcej). Pozostanie po nim krzyżyk. Jeśli go weźmiesz to otrzymasz dodatkową broń.

JAMES BOND JR. Nintendo

■ Kody: 033481, 258600, 320370.

JAMES POND Amiga

■ Naciśnij CTRL – teraz ENTER włącza/wyłącza osłonę, a klawisze Z/M przełączają levele. Inny numer to wpisać JUNKYARD i wcisnąć RETURN – nieśmiertelność; D – otwiera wszystkie przejścia na danym poziomie, klawisze z dolnego rzędu przenoszą do następnego etapu.

Atari ST

■ Podczas gry naciśnij jednocześnie M + R + 2 – otwiera wszystkie wyjścia. Dwukrotne naciśnięcie RETURN – nieograniczona ilość energii.

■ Po naciśnięciu niektórych dwuznaków pojawiają się przedmioty: !1 – kapelusz, @2 – strój płetwonurka, #3 – opaska, $4 – okulary, %5 – lód, ^6 – klucz, &7 – grzebień, *8 – pistolet, (9 – niedziałający pistolet), 0 – jajko, _- – róża, += – sztabka złota, |\ – flakonik, Q – zielona gruszka. A oto litery i dwuznaki, które zmieniają levele: z – level 3, x – level 4, c – level 5, v – level 6, b – level 7, n – level 8, m – level 9, – level 10, >. – level 11, ?/ – level 12.

■ Podczas gry wpisz JUNKYARD i wciśnij RETURN – nieśmiertelność. Teraz D otwiera wszystkie przejścia w danym etapie.

■ Wpisz: MRZ gdy rozpoczniesz misję, a będziesz niezniszczalny







JAMES POND 2 Amiga

■ Na ekranie głównym leży parę przedmiotów. Zbierz je tak by pierwsze litery nazw utworzyły słowo CHEAT (dla swojaków: ciastko, młotek, globus, jabłko, kran). Wejdź w pierwsze drzwi i zbierz usta, loda, gitarę, globus, bałwana – koniecznie w tej kolejności. Jeden ze sposobów na pewno da nieśmiertelność (który? – zdania są podzielone).

■ Podczas gry nacisnąć CTRL; teraz klawiszami F6–F7 można powiększać i pomniejszać obraz, F9–F10 włączają/wyłączają syntetyzer, ENTER wprowadza nieśmiertelność. Napisz THE LITTLE MERMAID. Następnie: ENTER – zbroja, P – samolot (część leveli), B – wanna (j.w.), M – pytanie o kod, przenoszący do różnych części gry, X – skok do końca levelu, stosowany za drzwiami oznaczonymi ?? zawiesza grę, F9, F10 – zmiana ekranu.

■ Gdy naciśniesz podczas gry klawisz CTRL, to: F6, F7 – powiększa/pomniejsza ekran, F9, F10 – włącza/wyłącza syntetyzer, ENTER – nieśmiertelność.

JAMMIT PC

■ Gdy przeciwnik wznawia grę i podaje do ciebie piłkę, rzuć szybko za trzy punkty. Skuteczność 70%.

■ Kody. SLADE: 1) MRKYMCY, 2) HNSFJLD, 3) DWGTSTN, 4) DMWDWYDZ, 5) TRYBRNM, 6) BRNMCMN, 7) JSPHKSC. ROXY: 1) DKRBNSN, 2) STPKRNR, 3) SSNHYDN, 4) JNFRBCN, 5) LRNCHLS, 6) PLWRHDS, 7) STWSPKN.

■ Kody: 1) MRKYMCY, 2) DWGTSTN, 3) HNSFJLD, 4) TRYBRNM, 5) BRNMCMN, 6) DMDWYDZ, 7) JSPHKSC.

JANOSIK Amiga

■ Nie dotykaj babulinki i barona, są szkodliwi.

JASON C-64

■ Spauzuj grę i wpisz: HEATBA58CFX0QLIVEZ – nieśmiertelność.

JAZZ JACKRABBIT PC

■ Wciśnij P (Pauza), a następnie BACKSPACE. Teraz można wpi-

Tipsy

sywać kody: LAMER – skok do następnego levelu, GUNHED – broń i full amunicji, HOOKER – skok do bonusowego levelu, BOUF – uzdrowienie i nietykalność, SABLE – superspeed i superjump, STRIKE – latająca deska, DOOM – zwiększenie szybkości wrogów, MARK – zabija Jazza.

JET ACTION
Atari

■Trzymaj się prawej strony planszy, obrona fortu jest tam najsłabsza.

■Trzymanie spacji spowalnia grę.

JET SET WILLY
C-64

■Stań na środku komnaty First Landing naciśnij po kolei WRITETYPER, pozwoli ci to na przenoszenie się po planszach. Uzyskasz ten efekt przez połączenie cyfr od 1 do 6 z cyfrą 9 np.: 2-9 czy 2-3-2-9.

JET STRIKE
Amiga

■Kody: 1) TDEJQNQL, 2) JHALMROB, 3) RZWVUVCP, 4) APSREBSX, 5) WZQRUDOP, 6) TREFCPMJ, 7) HTETAPOJ, 8) XHSFMBQX, 9) NFYHOTAR, 10) HHSFMBQX, 11) HXEXWPWV.

■Kody: 6) HTETAPOJ, 7) NFYHOTAR, 8) RPSREBSX, 9) TREFCPMJ, 10) XHYJMVKX, 11) HHSFMBQX, 12) HXEXWPWV. Na początku kazdego levelu wybierz SU-25 i załaduj go w całości MAVERICKAMI. Wczasie lotu zniszcz wszystkie wyrzutnie SAM, a pozostałe misje na tym levelu bądź łatwiejsze i bezpieczniejsze.

JILL OF JUNGLE
PC

■Na dziesiątym levelu, drugą serię przełączników ustaw w następujący sposób: góra, dół, góra, góra, dół, dół.

JIM POWER
Amiga

■W czasie gry wpisz VELOUE – nieśmiertelność.

PC

■Kody do leveli: FORGOTTEN PATH – nie ma; FLYING SHELLFISH – GGFIIUM0; GUARDIAN'S CASTLE – EFAMAUNU; NEVERENDING CAVERN – GDGIEU5O; DOOM'S DESTROYER – QQMOJXI2; MUTANT'S FOREST – TSMOJXOF; SCARLET SKULL – QRMOZZFL; DRAGON'S TOWER – TTMOZFMU; DARK CORRIDOR – JQMOJKFR; METAL ROADSTER – JSMOZQUB; THE FINAL WAY – KRMOZQ12; THE GUARDIAN – MTMOZ3PF.

JOE BLADE
Atari

■Zamiast strzelać do przeciwników – przeskakuj ich.

JOHN MADDEN'S 92 FOOTBALL
Amiga

■Kody: ćwierćfinał – 6662200, półfinał – 6272200, finał – 6672204. Jako zespół w rozgrywkach wpisz się jako SAN FRANCISCO 49ERS.

JOHNNY REB 2
C-64

■Unia musi bronić mostu i brodu. G – mapa.

■Grając Unią wybuduj po trzy domy na górze i na dole mapy (nad rzeką). Tego nie przejdzie wroga artyleria, kawaleria i zaopatrzenie. By zaopatrzyć piechotę i artylerię w Ammo, podjedź wozem zaopatrzeniowym z tyłu, do wybranej jednostki, tak by się stykały.

JOSH
C-64

■Kod do planszy jest równocześnie wyrazem jaki trzeba ułożyć z porozrzucanych liter: 01) DD, 02) OF, 03) EQ, 04) MUM, 05) EGG, 06) DXS, 07) VIP, 08) BOBO, 09) LOGO, 10) COOL, 11) JOSH, 12) SOME, 13) KING, 14) SANE, 15) MUMMY, 16) OOOPS, 17) PUPIL, 18) WATTS, 19) TEACH, 20) CALYX, 21) BASIC, 22) FOCUS, 23) ROCKY, 24) HORROR, 25) ENGINE, 26) LUENEN, 27) DIVINE, 28) EXCESS, 29) PASCAL, 30) KOYTKA, 31) SUMMIX, 32) SHOOL, 33) SECRET, 34) DIGITAL, 35) KONCINA, 36) SILENCE, 37) STOOPID, 38) GERMANY, 39) CYNTHIA, 40) FEIWEIER, 41) ODENDAHL, 42) INSANITY, 43) COMPLETE, 44) CONQUEST, 45) ROLLOVER, 46) FREAKFAST, 47) BEAUTIFUL, 49) WONDERFUL, 50) DEFLECTION, 51) LASTLEVEL.

JOUST
Atari

■Na levelu „PTERRY WAVE" pterodaktyla zabijesz trafiając włócznią w dziób. Przy wariancie dla dwóch graczy zrobić partnera lub partnerkę opłaci się tylko na levelu „GLADIATOR WAVE".

JUDGE DREDD
Amiga

■Napisz BRUCKEN PLAYING HERO QUEST (RETURN); podczas gry naciskaj HELP.

JULIUS CAESAR
C-64

■Trzydzieści tysięcy denarów ofiarowane miastu poprawia jego relacje z Rzymem o jeden stopień. Miasto będące w serdecznych stosunkach z Imperium, zgadza się natychmiast na traktat pokojowy i aneksję. Pozostałym lepiej pokazać zbrojną pięść.

JUMPING JACK'S SON
Amiga

■Kody: 5. ROCKNROLL, 9. NOISES, 13. ELVIS. Na ekranie tytułowym naciśnij prawy przycisk myszy.

■Lewy przycisk myszy – nieśmiertelność. Kody: A. ROCK-'N'ROLL, NOISES, TENEBRE; B. SYNTHE, FUNK, ELVIS.

JUMPING JACK
C-64

■POKE 27904,173. Nieśmiertelność.

JUMPING ZONE
Amiga

■Na scenie tytułowej napisz: I WANT TO GET OUT. Odtąd AMIGA+N przenosi do następnego poziomu.

JUMPMAN JUNIOR
C-64

■Nieśmiertelność – POKE 9450,173.

JUNGLE STRIKE
Amiga

■Kody do misji: 2) RVWHFDKR4H5, 3) 95DXNL4MZYW, 4) X7GKW46PF3S, 5) VHPGFW7LGFR, 6) W756H39VSPH, 7) TN6GK39XVNB, 8) 7LC3RXT

W I N D O W S P H U N

WindowError:002 Nie ma błędu... jeszcze.

7N6N, 9) N4GKW4MHPJ3, Happyend) L5FDRSHPGFB.
■ Aby kody działały wpisz kod XTGJRTNSGFB (czwarta misja) i jako pilota wybierz dziewczynę. Teraz wpisz dowolny kod.
■ Kody: 2) RX6CZJD3N67, 3) 9VWPCY397SV, 4) X7PDKXWNMZD, 5) VMJYTGZF979, 6) W74PFV7LGYV, 7) TNCKX6PGCK7, 8) 74MZRTL4SCZ, 9) NS6DVSHPGYW.
■ Kody: RXMYXVTLZYV, 96F97NL6CDX, XNMHDRXTSJ3, VMDVMKB9LCR, W74ZKTLSZ9G, TNZJRL6MHKN, 74HJYTL4SFB, NSPC9V7NLZF, L6ZY7L6MHKT.

JURASSIC PARK

Amiga

■ Aby skrócić sobie drugą planszę i nie zbierać jerzyn dla dinozaura, trzeba podejść do niego idąc przy ścianie z lewej strony. Dinozaur wejdzie w ścianę i nie będzie mógł się poruszać. Możesz więc iść spokojnie do końca i skręcić w prawo.
■ Kod do drugiego levelu: 8EB75C3D.
■ Kody do leveli: 2) 8EB75C3D, 3) EEE7740D
■ Kody: 1) B5A48352, 2) E54C67AA, 3) D5F4AB62, 4) 95B48B42, 5) D56C7FBA, 6) 85A4834A, 7) 85B48B42, 8) F54C67AA, 9) C57C77B2, 10) A5149F5A.

PC

■ Aby zacząć od części 3D, zamień nazwami pliki jp2D.exe i jp3d.exe. Proste acz genialne!

K-240

Amiga

■ Atak przy pomocy floty jest skuteczniejszy niż atak rakietowy.
■ Gdy twoja flota zatrzyma się w przestrzeni (z powodu jakichś fal magnetycznych) kliknij w panelu głównym na ikonę dysku. Następnie wybierz opcję ALIEN i wybierz rasę, z którą ostatnio walczyłeś przedtem. Po powrocie do gry statki będą leciały do celu.

KAISER

Atari

■ Po otrzymaniu wiadomości o twojej śmierci, naciśnij RESET i wróć do gry. Zmartwychwstanie, niestety, tylko na rok. Ale można znowu nacisnąć RESET.

KAJKO I KOKOSZ

■ Podnieś kwiat kwitnący obok chaty, ucinając go srebrnym nożem znalezionym w chacie. Tego samego noża użyj na miotle znajdującej się w domku Kajka i Kokosza. Pęk gałęzi wrzuć do ognia pod kociołkiem, a kijem strąć z łba tura złotą obręcz i lewy róg (zrób to Kokoszem). Weź topór i wyjdź z chaty. Wyrwij trochę róż znajdujących się w prawym dolnym rogu planszy. Kwiaty daj Lubawie – babsztyl zmyje się do chatki. Zdejmij całe pranie ze sznura, a z okna antałek miodu. Idź do chaty Kajka i Kokosza. Wrzuć do ognia rękawicę i wiesiołka (kwiat znaleziony na początku), a otrzymasz rękawicę siły. Idź do bramy grodu. Po drodze zabierz kwiatki z ogródka Lubawy. Przy drzwiach Mirmiłowa zobaczysz śpiącego straznika. Weź jego miecz i zadmij w róg. Strażnik zacznie coś buczeć. Daj mu antałek miodu, a otworzy drzwi. Po wyjściu z grodu użyj rękawicy siły na zbójcerzach, to zwieją. Tyle na początek. Kilka rad: Zbieraj wszystkie grzyby i zioła (kwiaty również) – mogą się przydać. Z Jagą pogadasz dając jej kwiat o nazwie Błękitek, Zatkane Zródło odetkasz używając rękawicy siły, Karczmarz w zamian za złotą obręcz, podwiezie cię do krainy Borostworów, gołemu Ofermie daj gacie Lubawy.

KANE

Amstrad, C-64

■ Gdy w trzeciej planszy zabraknie ci naboi idź w prawą stronę do końca.
■ Na pierwszej planszy strącaj najpierw te ptaki, które lecą najwyżej. Zabity ptak spadając może strącić inne, lecące pod nim. Na trzeciej planszy naboje znajdziesz wybiegając poza ekran z prawej strony.

KARATE KID 2

Amiga

■ P – skipper leveli.

KARATE KID 3

Atari ST

■ Po pokonaniu pierwszego przeciwnika naciśnij P – wybór planszy.

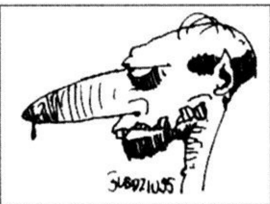
KARATEKA

Atari

■ Klawiszologia. Ciosy: Q/W, A/S, Z/X. Przejście przez bramę na drugim etapie: zbliż się, uderz z nogi. Kiedy brama będzie się zamykać, cofnij się szybko i wbiegnij do trzeciego etapu. Kiedy dojdziesz do królewny, koniecznie podbiegnij do niej.

PC

■ Klawiszologia: SPACJA – zmiana pozycji, B – ukłon, Q, A, Z – ciosy z ręki, W, S, X – uderzenia nogą. Zamiast kopać w kratę (trzeba odpowiednio się ustawić), zabij wroga tak, by na nią upadł.
■ Ukłon przed walką zmniejszy szybkość przeciwika.



KEN'S LAB

PC

■ Naciśnij BACKSPACE, a przybędzie ci energii (i ubędzie punktów).
■ Podejdź do małej dźwigni w ścianie i naciśnij SPACE. Pomalutku odnowi ci się energia.

KENNEDY APPROACH

Atari

■ Kiedy masz już pewność, że nie dostaniesz promocji, przerwij symulację przez F9 i wybierz opcję CONTINUE CAREER. Grasz od nowa nie tracąc rangi.
■ Niektóre kody: 11) VFR, 12) HSI, 13) WCA, 14) MOA, 15) ASR, 16) IAF.

KICK OFF

Atari

■ Naciśnięcie SELECT w czasie gry powoduje zakończenie meczu i zaakceptowanie wyniku jako końcowego.
■ Jeżeli wygrywasz z komputerem podczas mistrzostw i nie chcesz ryzykować utraty prowadzenia, naciśnij SELECT – zakończenie meczu przy aktualnym stanie. Ustaw się naprzeciwko bramkarza i blokuj go, kiedy będzie wybijał piłkę – możliwość przechwytu.
■ Jeśli chcesz skonczyć mecz z pozytywnym wynikiem, naciśnij OPTION.

C-64

■ Jeśli ty rozpoczynasz daną połowę meczu, to (broń cię Panie Boże)

nie naciskaj Fire. Ruszaj powoli joystickiem w lewo i prawo (w ten sposób kopniesz piłkę). Powtarzaj tę operację dotąd aż piłka nie znajdzie się w bramce. Wtedy wciśnij Fire i zdobyłeś gola!

KICK OFF 2
Atari ST

■ Obrona rzutu karnego: po usłyszeniu gwizdka poruszaj drążkiem na przemian lewo–prawo szybko, ale nie do przesady.

KID CHAOS
Amiga

■ Kod: 2) BEMCMAPLBTA. Kod: LKISTAPAGJK. Start od drugiego levelu.

KID GLOVES
Amiga

■ Podczas pauzy napisz RHIANNON. Nastęnie naciśnij F6 – znajdziesz się w sklepie; F9 – nietykalność, F8 – sprawdź sam.

KID GLOVES 2
Amiga

■ Prawy przycisk myszy – skipper leveli.

KIK START
Atari

■ Jeżeli nie chcecie przejeżdżać całej planszy, wciśnijcie CONTROL+R.

KILLER RING
C-64

■ Zdefiniowanie klawiszy jako YXES (SEXY) daje nieśmiertelność na jednej planszy.

KILLING CLOUD
Amiga

■ Misje: 2). A66TG7EZ, 3). 2WWtQ7E3, 4). QXX6G6EB, 5). 3336RWE3.

Atari ST

■ Kody: 2. AOOTOOEY, 3. 255FA1E1, 4. QII8A1EK, 5. 3KU6AZE3 (lub: 3336RWE3), 6. XXX6G6EJ, 7. 4333GWER, 8. W3Q1GWC, 9. 63QTEDEX, 10. CA2FG7E2.

KING OF THE BOWLING
C-64

■ Przed uruchomieniem gry wpisz: POKE 4201,254 – teraz podczas gry można kasować nieudane rzuty klawiszem F7.

KINGDOM OF KROZ 2
PC

■ Na poziomie 18., na jednym z drzew wyryta jest sekretna wiadomość od SCOTA MILLERA. Po jej wysłaniu do SCOTTA, otrzymujesz dyplom.

KINGS OF THE BEACH
C-64

■ Kody i inne ułatwienia (do wpisania jako PASSWORD): SIDEOUT – Chicago, GEKKO – Hawaii, TOPLITE – Rio de Janeiro, SUNDEVIL – Australia, EAT ME – duże sprite'y, DRINK ME – małe sprite'y, LOGIC ON/OFF – demo włączone/wyłączone, CHEAT ON/OFF – włączenie wyłączenie ułatwienia, klawisz C dodaje punktów. Można stosować po kilka kodów jednocześnie.

PC

■ Werdykt sędziego możesz zakwestionować, naciskając F1 – pójdziesz się kłócić. Częste kłótnie grożą utratą punktu.

KINGS QUEST 5
PC

■ Po wejściu do łódki popłyń dwa razy w dół, a potem cały czas prosto. Nie zje cię potwór, a dopłyniesz do wyspy Harpii.

■ 1) Po pierwszej wizycie u Bestii należy wypić zawartość buteleczki z napisem „DRINK ME", w przeciwnym przypadku po dotarciu na Wyspę Korony Alexander zamieni się w zwierzę. 2) Mól książkowy będzie rozmawiał z tobą dopiero po odczarowaniu bestii i pobycie na Wyspie Korony (róża dla słowika, wymiana lampy, lombard). Po gadce z molem list należy pokazać stworkowi na Wyspie Bestii (przedtem go tam nie było), a następnie oddać stworka molowi.

KIRBY'S DREAM LAND
Game Boy

■ Na ekranie tytułowym przytrzymaj: Dół, B, SELECT – dodatkowe menu. Góra, A, SELECT – Extra Game.

KLĄTWA
Atari

■ Aby poruszać się Windą Czasu należy pozbyć się wszystkich przedmiotów z wyjątkiem KLEPSYDRY CZASU.

KLAX
Amiga

■ Wpisz: TILDE. Teraz: 4 – ostatni etap, 5 – następny etap.

Atari ST

■ Podczas gry naciśnij 4 – ostatnia plansza.

KNIGHT MARE
C-64

■ Na początku weź żywność i kamień. Jedzenie i wodę daj staremu człowiekowi (GIVE FOOD, GIVE WATER) i zapytaj się go (ASK OLD MAN). Da ci łopatę, dzięki której możesz się przekopać (DIG GROUND) do innej komnaty.

KNIGHTS OF THE SKY
PC

■ Zrób kopię pliku ROSTER.DAT. Zawiera on stan wszystkich pilotów. Gdy się zabijesz to wystarczy skasować aktualny plik, a na jego miejsce przegrać własną kopię.

Amiga

■ Jeśli zablokuje ci się karabin naciskaj klawisz „U" aż do skutku.

KNOCK
Atari

■ Kody: 10) FLEXSURE, 20) GOOD LUCK, 29) TOP CHEAT.

KOŁO FORTUNY IV
Amiga

■ Aby mieć więcej czasu na myślenie nad hasłem finałowym, wskaż pustą opcję przy literach i trzymaj lewy przycisk myszy lub spację. Czas nie upływa.

Atari

■ Naciśnij Atari LOGO – zatrzymanie czasu.

KOLONY
Atari

■ Jeśli chcesz dużo zarobić to handluj generatorami: kupuj po 4000, sprzedawaj powyżej 6000.

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Varia – Śnieg – woda w proszku; Dyskietka jest rajem, z którego nie ma wygnania; Pij siarkę budowlaną – wzmacnia zęby i zapobiega próchnicy; Mam do sprzedania siostrę z 9–cio miesięczną gwarancją; Po tym jak z Odry wyleciały nam tryby oferujemy następujące gry: Wodnik Szuwarek i Jego Komando ze Stawu, Miś Uszatek i Jego Harda Obstawa, Strażak w Sutannie; Jestem 17–letnim zabytkiem 3 klasy ZDZ o kierunku północno–zachodnim; Co oznacza skrót p.n.e. – Przed Naszą Erą, Po Naszej Erze czy Podczas Naszej Ery;

KONSTRUKTOR
Amiga

■Kody do leveli: 6) 004D2, 11) 01348, 16) 02B62, 21) 04D20, 26) 07882, 36) 0EC32.

KORODICE
Game Boy

■Kody: 4) 94347, 5) 68890, 6) 24486, 7) 49320, 8) 28076, 9) 96545, 10) 83193.

KOSMOS
Amiga

■Kody: 1) 387211, 2) 981122, 3) 017632, 4) 398112.

KRAKOUT
C-64

■Na liście najlepszych wpisz się jako C. Od tej pory jesteś nieśmiertelny.

■Wciśnięcie klawisza CTRL spowalnia grę.

KRUCJATA
Atari

■Aby ujrzeć zakończenie gry nie trzeba jej całej przechodzić. Wystarczy zaopatrzyć się w akwalung i pod wodą znaleźć przedmiot przypominający scalak.

■Wstukanie w trakcie gry słowa HENIEK daje 10 żyć.

■Szukaj butelek po komnatach – dają dodatkowe życie. Zużyj od razu naboje i akwalung – niepotrzebnie zajmują miejsce.

KULT
Amiga

■Po rozpoczęciu gry jesteś w pomieszczeniu The Masters Orbit. Nadchodzi postać i wręcza ci przedmiot. Rozpoczynaj grę tak długo od początku, aż otrzymasz sztylet – jest niezbędny do ukończenia gry.

Atari

■Na trzecim etapie zacznij zbierać bomby, przydadzą się później. W czwartym etapie zaczną się tunele. Leć najpierw górnym potem dolnym i tak na przemian aż do końca planszy.

■Na czwartym poziomie trzeba lecieć najpierw górą, a potem dołem.

KUNG-FU MASTER
C-64

■Na pierwszym poziomie można strzelać – CTRL+G.

Amstrad

■Gdy złapią cię przeciwnicy, naciskaj szybko lewo-prawo to pokonasz leszczy.

KUPIEC
Atari

■Kupuj biżuterię w NOR i sprzedawaj w ZARITH (lub odwrotnie) za każdym razem przejeżdzaj przez SALET i sprawdzaj tam ceny. Po kilkunastu takich kolejkach ceny biżuterii w SALET wzrosną powyżej 600 i wystarczy sprzedać tam dwie sztuki by wygrać grę.

LANDER
Amiga

■W trakcie wyświetlania menu wpisz LTUS. F8 powoduje potem przejście do następnego levelu.

LANDS OF LORE
PC

■W save, na offsecie 1113 (hex 459) zapisana jest informacja o ilości twego złota. Wystarczy wpisać tam liczbę 6A0F (zaczynajćc od pozycji 1113), by uzyskać 4000 sztuk z4ota.

LARRY 1
Amiga

■Możesz łatwo przenosić się między różnymi miejscami. Naciśnij ALT+D, a następnie wpisz: TP. Program spyta o numer planszy (liczby od 008 do 045).

PC

■Możesz się przenosić między różnymi miejscami naciskając ALT+D i wpisując TD (jak na Amidze). Komputer spyta o numer planszy. Oto pełny spis wszystkich: 010) taksówka, 011) pod barem, 012) pod hotelowym balkonem, 013) barowa ubikacja, 014) barowy hall, tam gdzie leży pijany facet, 015) bar, 016) pokój z telewizorem i grubym facetem, 017) pokój z dziewczyną, której pilnuje grubas, 018) niestety nie działa, 019) scena, w której popełniasz samobójstwo, 020) wykres skuteczności prezerwatyw, 021) sklep, 022) ulica pod sklepem, 023) ulica pod dyskoteką, 024) dyskoteka, 025) rozmawiasz z dziewczyną w dyskotece, 026 do 030) nie działa, 031) kasyno, 032) przed kasynem, 033) przed kościołem, 034) w kościele, 035) w kasynie, 036) resteuracja w kasynie, 037) kasyno – możesz grać w JACK POT, 038) kasyno – możesz grać w BLACK JACK, 039) nie działa, 040) hotel, przed pokojem dla nowożeńców, 041) hotel, pokój dla nowożeńców, 042) sekretne drzwi na ostatnim piętrze hotelu, 043) hotel, dziewczyna w basenie, 044) pokój z drugiej strony sekretnych drzwi, 045) pokój z łóżkiem (na końcu gry).

■Pomijasz odpowiedzi na pytania naciskając CTRL-ALT-X.

Atari ST

■Dodatkowe numery telefonów: 209 683-6858 lub 2096836858. Drugi to 555-6969.

LARRY 2
Amiga

■Hasło, o które prosi komputer: 1111.

LARRY 3
Amiga

■Odpowiedzi na pytania wstępne: A W-4 IS – B, D, D, C, D; THE MUNSTER'S – A, C, B, A, B; WHO DIED IN „LOVE STORY" – A, D, C, B, B; ARTIFICAL INSE... – C, A, D, D, B; ELEVEN INCHES IS – D, D, A, D, C; WHO HAD A RABBIT – A, B, A, D, C; HENRY „HAWK" AARON – A, D, A, B, C; WHAT IS A „BRAIN-FOUR" – A, D, C, D, B; WHICH WAS NOT A... – C, C, D, A, B; THE PHRASE CUTTING – D, A, B, C, B; AN ANEURYSM IS – C, B, C, B; WHO FOUGHT THE – C, A, D, C, C; SPIRO AGNEW WAS – C, D, B, A, D; IN THE 60'S... – B, B, A, C, D; WHAT CAN YOU GET – A, C, D, D, B; LIZZY BORDEN GAVE – D, B, C, D, A; THE GESTAPO WAS – C, B, A, C, D; RONALD REAGAN – B, C, D, A, B; JACK BENNY'S – C, D, D, D, D; A BAR MITZVAH – B, C, A, B, D;

■Kody do wystąpienia: strona 3. 00741, 5. 55811, 6. 30004, 9. 18608, 10. 25695, 11. 32841, 12. 00993, 15. 09170, 18. 49114, 19. 33794, 22. 54482, 23. 62503.

■Kody do szafki: THE PUNK FLAMINGO DISCO – 2, COMEDY HUT – 8, NONTOONYT COMMUNITY CENTER – 9, ISLAND COMPUTER CENTER – ?, BIPPI'S ISLAND LIQUORS – 10, CHIP'N'DALE'S, FREDDI'S FEDERAL BBQ – 12, ISLAND OFFICE AND VOODOO SUPPLY – 13, DEWEY CHEATEM AND HOWE – 16, WITCH DOCTOR APPEARANCE CENTER – 17, PIGGI'S COFFEE SHOP – 18, FAT CITY – 23, HURZ RENT A BIKE – 24.

PC
■ Ominięcie pytań: kombinacja SHIFT + CTRL + ALT + X.

LARRY 5 PC
■ Skasowanie pliku MEMORY.DRV pozwala ominąć pytanie o kod.

LASER HAWK Atari
■ Wpisz ATARIISBEST, a będziesz na 1 level nieśmiertelny. B+START – daje 100 żyć.
■ W czasie gry wciśnij RESET. Po chwili plansza gry pojawi się ponownie bez samolotów nieprzyjaciela i ze zniekształconą tablicą przyrządów. Naciśnij B – nieśmiertelność.

LASER SQUAD C-64
■ Żeby otworzyć skrzynki należy pójść do otwartej skrzyni i zabrać zielony klucz.
■ Po 120 turze wybuchają wszystkie granaty.
■ PARADISE VALLEY: Wejścia do tajnych korytarzy znajdują się we wnękach. Kiedy najedziesz kursorem na wejście, okno MAP będzie puste. Klucz do zamkniętych skrzyń znajduje się w skrzyni na północy. Klucz do drzwi jest w skrzyni w zamkniętym pokoju na południu doliny. CYBER HORDES: Drzwi można zamykać przy pomocy PURPLE KEY.
■ W misji 3 (The Mine Rescue) nie wystarczy uratować więźniów, trzeba jeszcze wybić strażników. Strzelając z rakiet uważaj, by żaden z twoich ludzi nie stał na linii strzału – rakieta nie przeleci nad nim.

LASER STRIKE C-64
■ POKE 16475,173 nieśmiertelność.

LASER WORLD Amiga
■ Kody: 1) AABH, 2) DBAI, 3) GCZJ, 4) JDYK, 5) MEXL, 6) PFWM, 7) TGUN, 8) XTHO, 9) AISP, 10) DJRR, 11) GKPS, 12) JLOT, 13) MMNU, 14) OMNW, 15) ROLX, 16) TPKY, 17) WRJZ, 18) YSIA, 19) ATHB, 20) BUGK, 21) EWFJ, 22) HXEI, 23) KYDH, 24) NZCG, 25) RABE, 26) UBAE, 27) YCZD, 28) BDYC, 29) EEXB, 30) HFWA, 31) KGUL, 32) NHTM, 33) PISN, 34) STRO, 35) UKPP, 36) XLOR, 37) ZMNS, 38) BNMT, 39) COLU, 40) FPKW, 41) IRJX, 42) LSIY, 43) OTAZ, 44) SVGA, 45) WWFB, 46) ZXEC, 47) CYDD, 48) FZCE, 49) IABF, 50) LBAG.

LASERMANIA Atari
■ K – skipper leveli.

LAST NINJA 2 C-64
■ W grze jest błąd ponieważ nie ma miecza, którym można zabić Kunitoki. Można go jednak zabić bez miecza. Wejdź do pomieszczenia ale nie zapalaj świec, tylko weź magiczne oko z sejfu. Świece spróbuj zapalić gdy już wybiegnie Kunitoki. Gdy ci się to uda walcz z nim na pięści. Gdy będzie miał mało energii to ostatnie twoje ciosy muszą być zadane na środku czerwonej gwiazdy. Wtedy Kunitoki padnie i wygrałeś! Kod do sejfu: 0029.
■ Jeżeli na poziomie piątym nie zdążyłeś dostać się na pokład śmigłowca, skocz z prawego górnego rogu dachu w taki sposób, żeby wyskoczyć z ekranu.
■ Po ukazaniu się planszy tytułowej naciśnij SPACE i klawisze funkcyjne. Teraz F1 – przenosi do następnego etapu, F3-F5 – pokazuje drobne przedmioty, F8 – pauza.

Nintendo
■ Kody: 230715550445D85, 065177471G77GC7, 4CCCCC-CG2HCCC1C, 522222173522292.

LAST NINJA 3 Amiga
■ Wpisz do High Score: ILLBEBACK, teraz masz nieśmiertelność.
■ Kody do poziomów: 1. SUSS, 2. IMED, 3. URTI, 4. BASD, 5. NUDS, 6. REOO.

LAURA BOW PC
■ Warthog jest w pojemniku #13, a szyfr do sejfu to 05-27.

LAW OF THE WEST C-64
■ Nie zaczynaj z facetem ze strzelbą, możesz nie zdążyć wyciągnąć broni.

LAZARUS C-64
■ W grze należy znaleźć następujące przedmioty: Klucz, Karta ID, Diament, Chip, Reaktot. Kody: SOFTWARE, WORMHOLE, GAMEOVER, HARDWARE, ENDSTAGE.

LEADERBOARD GOLF Amstrad
■ Jeśli wybierzesz pole D i jesteś już przy drugim dołku (HOLE 2), nie przesuwaj celownika, wybierz kij IRON nr. 7 (7I) i uderz na maxa. Piłka od razu wpadnie do dołka.

C-64
■ Oto wykaz minimalnych i maksymalnych zasięgów uderzeń kijami różnego rodzaju (typ kija, min, max): 1W – 156/269, 3W – 129/246, 5W – 110/234, 1I – 111/219, 2I – 96/209, 3I – 81/195, 4I – 72/191, 5I – 62/180, 6I – 54/168, 7I – 44/153, 8I – 35/138, 9I – 25/120, PW – 12/80.

LEANDER Amiga, Atari ST
■ Wpisz hasło LTUS na menu. Potem PAUSE z F8 by przejść do następnego levela. Kod do świata: 2.ZXSP, 3.LVST. Inne kody: 2. ZXFT, 3. LVFT.
■ Uzupełnienie. Po napisaniu LTUS, F1..F5 – wybór broni.

LED STORM Amiga
■ Rozpoczynając grę napisz DAVIDBROADHURST-WANTSTOCHEAT – nieśmiertelność.

LEGEND OF THE LOST Amiga
■ Kody do leveli: STONES, LADDER, ESCAPE, LAVA, FINALE.

C-64
■ Jako password wpisz: ELDER i możesz startować z każdego poziomu.

LEMMINGS Amiga
■ Kody dla dwóch graczy: 2) IHPTDIJCKN, 3) LPTDIJADKK,

W I N D O W S P H U N

WindowError:003 Połączony błąd. Twoja pomyłka jest teraz w każdym pliku.

Tipsy

4) PTDIJILEKO, 5) TDIJAHTFKM, 6) DIJIHTTGKF, 7) IJALTTDHK

■ Na ekranie tytułowym wpisz: FQUIGGLY. Lemingi nie będą się topić.

■ Kody dla dwóch graczy: 1. JAJHLDIBMO, 2. IJHLDIJCMX, 3. NHLDIJADMU, 4. HLDIJINEMN, 5. LDIJAJLFMW, 6. DIJIJLLGMP, 7. IJANLLDHMM, 8. JINLLDIIMV, 9. JAJHMDIJMX, 10. IJHMDIJKMQ, 11. NMMDIJALMN, 12. HMDIJINMMW, 13. MDIJAJLNMP, 14. DIJIJLMOMY, 15. IJANLMDPMV, 16. JINLMDIQMO, 17. JAJHLFIBNR, 18. IJHLFIJCNK, 19. NHLFIJADNX, 20. HLFIJINENQ. Napisz na planszy tytułowej FQUIGGLY – Lemingi nie popełnią samobójstwa



Amstrad

■ Na ekranie z numerem poziomu naciśnięcie klawiszy SHIFT+Z +X+E przenosi o planszę wyżej bez konieczności podawania hasła. Kody: 6) DHBMKNNGCV, 7) HBEDNLDHCQ, 8) BIOLLLHICL, 9) BEKHODHJCL, 10) MKJODHBKCU, 18) IKJNFHBCDM, 19) MNHBAKLNDY.

Atari ST

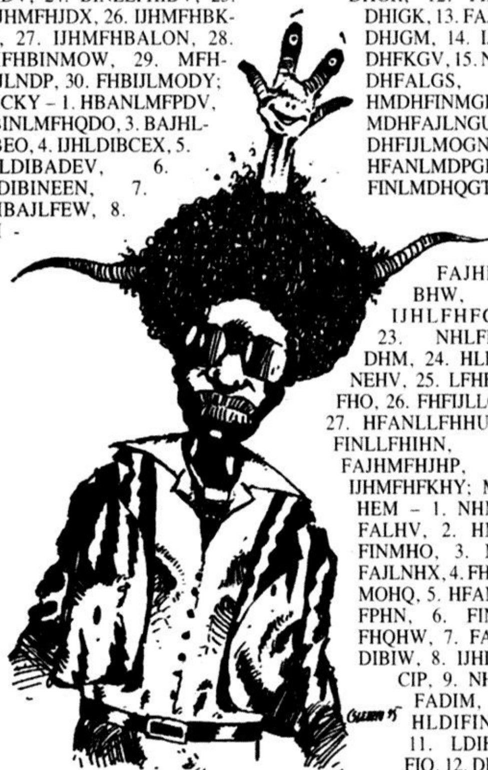
■ Kody: 2 – IJJLDNCCCN, 3 – NJLDNCADCK, 4 – HNLJCIOECX, 5 – LDNCAJNFCM, 6 – DNCIKLLGCU, 7 – JCAONNLHCJ, 8 – CINLLLJICN, 9 – CEKHMDNJCQ, 10 – MJJOLJCKCQ, 11 – NHMLJCALCV, 12 – HMDNCINMCK, 13 – MDNCEJLNCX, 14 – DNCIJNMOCO, 15 – JCEONOLPCW, 17 – CEKJNNJBDS, 21 – NFJCAKLFDM, 22 – FNCIJLLGDW, 23 – NCANLLFHDT, 24 – CIOLLNJIDR, 25 – CEJHOFJJDQ, 26 – MKJOFJCKDM, 27 – NJMFNCALDW, 28 – HMNJCINMDR, 29 – ONJCAJLNDM, 30 – NJCIJNOODX, 31 – JCENLMNPDU, 32 – CMNLMFNQDJ, 33 – CAJJLDOBEX, 34 – IKJLLKCCEV, 35 – NJNDKCEDEP, 36 – HNLKCIOEEL, 37 – LLKCAJLFER, 38 – DOCIJLLGEW, 39 – KCAOLNLHEK, 40 – CMNNNLKIEY, 41 – CAJHMDOJEO, 42 – IKJOLKCKEQ, 43 – NHOLKCALEK, 44 – HMDOCINMEN, 45 – OLKCEKNNET, 46 – DOCIJNMOER, 47 – OCANNMDPEO, 48 – CINNMDOQEX, 49 – CAJJLFOBFK, 50 – IJJLFOCCFT, 51 – NHLFOCEDFS, 52 – JNNKCINEFP, 53 – LFOCEKLFFV, 54 – FOCMJLLGFN, 55 – OCANLLFHFW, 56 – BMNNNNKIFK, 57 – CAJJMFOJFT, 58 – IKJONKCKFT, 59 – NHMFOCELFL, 60 – JMFOCINMFS, 61 – MFOCAJNNFL, 62 – FOCMKLMOFX, 63 – KCANNONPFX, 65 – FAJHLDJBGV, 66 – MJJNLNFCGS, 67 – OJNLJGADGJ, 68 – HNLJGIOEGQ, 69 – NLJGEKNFGP, 70 – DJGMJLLGGL, 71 – NFANLNDHGJ, 72 – FIOLNDNIGT, 74 – MKHMDNGKGR, 75 – NHMDNGELGN, 76 – JOLJGIOMGL, 77 – MDNGAJNNGN, 78 – LJGMKNOOGR, 79 – NGENLMDPGV, 80 – GINNMDNQGM, 81 – GEJJNNJBHJ, 82 – IJJLFNGCHY, 83 – NJLFNGADHV, 84 – JNNJGMOEHJ, 85 – LFNGEKLFHK, 86 – FNGMJLLGHS, 87 – NGEOLLFHHQ, 88 – GMONNNJIHR, 89 – GEKHONJJHR, 90 – MKJONJGKHM, 91 – NJMFNGALHO, 92 – JONJGMNMHR, 93 – ONJGAKNNHX, 94 – FNGIJNMOHJ, 95 – NGANNMFPHW, 96 – GMNNONJQHJ, 97 – GAJJLDOBIP, 98 – IKJNLKGCIP, 99 – NHLDOGEDIX, 100 – HLDOGMOEIR, 101 – NJKGAKNFIO, 102 – DOGIJNLGIQ, 103 – OGANNLDHIN, 104 – GINNLDOIIW, 105 – GEJHMDOJIK, 106 – ISHMDOGKIP, 107 – NIMDOGALIO, 108 – HOLKGIOMIM, 109 – OLKGEJNNIK, 110 – DOGIJMOIX, 111 – OGANNMDPIW, 112 – FINLMDKQIY, 113 – GEJJLNKBJK, 114 – IJHLFKFCSU, 115 – NHLNOFADJN, 116 – NLFKFINEJK, 117 – LFKFEJLFJX, 118 – FKFIJLLGJM, 119 – KFANLLFHJJ, 120 – FINLLFKIJS.

PC

■ Kody: 2 – IJJLDLCCCL, 3 – NJLDLCADCY, 4 – HNLHCIDECW, 5 – LDLCAJNFCK, 6 – DLCIJNLGCT, 7 – LCANLLDHCO, 8 – CINNLDLICL, 9 – CAKHMDLJCK, 10 – MJHMDLCKCW, 11 – NHMLHCALCT, 12 – JOLHCMOMCV, 13 – OLHCAKLNCY, 14 – DLCIJNMOCM, 15 – HCEOLOLPCS, 16 – CIONODHQCR, 17 – CAJHLFLBDT, 18 – IJHLEHCCDY, 19 – NHLNHCEDDR, 20 – HLFLCMNEDW, 21 – NNHCAJLFOR, 22 – NHCIKLLGDJ, 23 – LCENLL-

FHDV, 24 – CMOLNNHIDV, 25 – CAJJOFHJDM, 26 – IJHONHCKDL, 27 – NJMFLCALDU, 28 – HONHCIOMDS, 29 – ONHCAJLNDK, 30 – FLCMJLMODR.

■ Kody: FUN – 1. nic, 2. IJHLDJBCCW, 3. NHLDHBADCR, 4. HLDHBINECK, 5. LDHBAJLFCT, 6. DHBIJLLGCM, 7. HBANLLDHCJ, 8. BINLLDHICS, 9. BAJHMDHJCU, 10. IJHMDHBKCN, 11. NHMDHBALCK, 12. HMDHBINMCT, 13. MDHBAJLNCM, 14. DHBIJLMOCV, 15. HBANLMDPCS, 16. BINMLDHQCL, 17. BAJHLFFHBDO, 18. IJHLFHBDCX, 19. NHLFHBADDV, 20. HLFHBINEDN, 21. LFHBAJLFDW, 22. FHBIJLLGDP, 23. HBANLLFHIDV, 24. BINLLFHIDV, 25. BAJHMFHJDX, 26. IJHMFHBKGQ, 27. IJHMFHBALON, 28. HMFHBINMOW, 29. MFHBAJLNDP, 30. FHBIJLMODY; TRICKY – 1. HBANLMFPDV, 2. BINLMFHQDO, 3. BAJHLDIBEO, 4. IJHLDIBCEX, 5. NHLDIBADEV, 6. HLDIBINEEN, 7. LDIBAJLFEW, 8. DI-BIJLLGEP, 9. IBANLLDHEM, 10. BINLLDIIEU, 11. BAJHMDIJEX, 12. IJHMDIBKEQ, 13. NHMDIBALEN, 14. HMDIBINMEW, 15. MDIBAJLNEP, 16. DIBIJLMOEY, 17. IBANLMDPEV, 18. BINLMDIQEO, 19. BAJHLFIBFR, 20. IJHLFIBCFK, 21. NHLFIBADFX, 22. HLFIBINEFQ, 23. LFIBAJLFFJ, 24. FIBIJLLGFS, 25. IBANLLFHPP, 26. BINLLFIIFY, 27. BAJHMFIJFK, 28. IJHMFIBKFT, 29. NHMFIBALFQ, 30. HMFIBINMFJ; TAXING – 1. MFIBAJLNFS, 2. FIBIJLMOFL, 3. IBANLMFPFY, 4. BINLMFIQFR, 5. FAJHLDHBGT, 6. IJHLDHFCGM, 7. NHLDHFADGJ, 8. HLDHFINEGS, 9. LDHFAJLFGL, 10. DHFIJLLGGV, 11. HFANLLDHGR, 12. FINLLDHIGK, 13. FAJHMDHJGM, 14. IJHMDHFKGV, 15. NHMDHFALGS, 16. HMDHFINMGL, 17. MDHFAJLNGU, 18. DHFIJLMOGN, 19. HFANLMDPGK, 20. FINLMDHQGT, 21. FAJHLFHBHW, 22. IJHLFHFCHP, 23. NHLFHFADHM, 24. HLFHFINEHV, 25. LFHFAJLFHO, 26. FHFIJLLGHX, 27. HFANLLFHHU, 28. FINLLFHIHN, 29. FAJHMFHJHP, 30. IJHMFHFKHY; MAYHEM – 1. NHMFHFALHV, 2. HMFHFINMHO, 3. MFHFAJLNHX, 4. FHFIJLMOHQ, 5. HFANLMFPHN, 6. FINLMFHQHW, 7. FAJHLDIBIW, 8. IJHLDIFCIP, 9. NHLDIFADIM, 10. HLDIFINEIV, 11. LDIFAJLFIO, 12. DIFIJLLGIX, 13. IFANLLDHIU, 14. FINLLDIIIN, 15. FAJHNDIJIP, 16. IJHMDIFKIY, 17. NHMDIFALIV, 18. HMDIFINMIO, 19. MDIFAJLNIX, 20. DIFIJLMOIQ, 21. IFANLMDPIN, 22. FINLMDIQIW, 23. FAJHLFIBJJ, 24. IJHLFIFCJS, 25. NHLFIFADJP, 26. HLFIFINEJY, 27. LFIFAJLFJR, 28. FIFIJLLGJK, 29. IFANLLFHJX, 30. FINLLFIIJQ.



C-64

■ Wpisz jako kod: WANNABFREE, a przejdziesz każdą planszę po skończeniu się czasu.

LEMMINGS 2

Amiga

■ Trzeci dysk – demo.

PC

■ Przed uruchomieniem gry napisz: ECHO CHEAT = 1 > L2.INI i naciśnij ENTER. W grze wybierz PREFS a następnie CHEAT MODE.

■ Kody levela TAME: 2 – IHRTDLCCAR, 3 – LRTDLCADAO, 4 – RTDLCILEAH, 5 – TDLCAHTFAO, 6 – DLCIHVTGAJ, 7 – LCALVTDHAG, 8 – CILVTDLIAP, 9 – CAIPUDLJAQ, 10 – IHRUDLCKAK, 11 – LRUDLCALAH, 12 – RUDLCILMAQ, 13 – UDLCAITNAI, 14 – DLCIHTUOAQ, 15 – LCALVUDPAP, 16 – CILVUDLQAI, 17 – CAHRTFLBBL, 18 – IHRTFLCCBE, 19 – LRTFLCADBR, 20 – RTFLCILEBK.

Atari ST

■ Rzuć oszczepem i (gdy będzie w powietrzu) wciśnij ESC, co spowoduje restart planszy. Wyrzucony oszczep nie zniknie tylko dokończy lot.. Od tego momentu lemmingów rzucających oszczepami będzie tylu co na początku gry. Trick ten dotyczy większości przedmiotów miotanych, jak np: łuki, bazooki, liny z hakiem.

Amiga

■ Kody: TAME – 1. bez kodu, 2. IHRTDNCCAD, 3. LRTDLCADAO, 4. RTDLCILEAH, 5. VLHCAIVFAH, 6. DLCIHVTGAJ, 7. LCALVTDHAG, 8. CIMTTDLIAO, 9. CAHRUDLJAR, 10. IHRUDLCKAK, 11. LRUDLCC-

W I N D O W S P H U N

WindowError:004 Błędny błąd. Nic się nie stało.

LAJ, 12. RUDLCILMAQ, 13. UDLCAHVNAJ, 14. DLCIHVUOAS, 15. LCALVUDPAP, 16. CILVUDLQAI, 17. CAHRTFLBBL, 18. IHRTFLCCBE, 19. LRTFLCADBR, 20. RTFLCILEBK, CRAZY – 1. TFLCAHVFBD, 2. FNCIHUTGBN, 3. NCCLWTFHBO, 4. CILTTFNIBS, 5. CAHRUGLJBF, 6. KHSUFLCKBQ, 7. LSUGLCALBM, 8. RUGLCILMBE, 9. WNJCGIVNBL, 10. FNCIHVUOBH, 11. NCCMUUGPBH, 12. BOMUWGJQBR, 13. CCIQTEMBCO, 14. KHRVLMBCCP, 15. LSVLICADCI, 16. PTDMCILECI, 17. TOMCAHVFCD, 18. EOCIITTGCO, 19. OCCLTTEHCM, 20. CKLVVLKICM, WILD – 1. CGIQWDKJCK, 2. KHSUDMCKCQ, 3. LPUEMCELCN, 4. PUEMCIMMCD, 5. UEMCAHVNCN, 6. MICOHVWOCS, 7. MCCLVUEPCF, 8. CILWUEOQCP, 9. CCHSTFOBDD, 10. KHRTGMCCDK, 11. MSTNICADDK, 12. RTGOCILEDQ, 13. UNICCHWFDP, 14. NICOIWVGDN, 15. OCELTTFHDQ, 16. CIMTTNKIDK, 17. CAHSUGMJDJ, 18. KHRUFOCKDE, 19. MPWFKCGLDS, 20. RWNICOMMDD, WICKER – 1. UFMCCHUNDR, 2. DICIIUWODP, 3. MCCLVUFPDH, 4. CKLWUFMQDR, 5. GCIQVDHBEQ, 6. IHSTENGCEN, 7. MRTOLFCDEI, 8. PUMHGKMEEH, 9. VLJGAHVFEQ, 10. DLGKHTTGER, 11. NGCLUTEHES, 12. GILTTELIEG, 13. GGHQUDLJEO, 14. MHQUDNGKEH, 15. MQUDLGALEP, 16. PULHGKLMEM, 17. UMJGEIUNEM, 18. DNGIHUUOEL, 19. HGEMVLPES, 20. GIMUUMJQUH, HAVOC – 1. GAIPTGNBFF, 2. IIPTGNGCFO, 3. LQTFNGADFK, 4. STFNGILEFF, 5. TGNGAHVFFO, 6. GLGIHWTGFG, 7. NGCLVTFHFF, 8. GKMUVOUIFF, 9. GCHSUFNJFR, 10. IHSUFNGKFI, 11. MPUNJFGLFM, 12. SUGLGILMFN, 13. UFNGCHWNFJ, 14. FLGIHTUOFL, 15. LGALWUFPFL, 16. GKLUUNHQFI, 17. GCHQTEMBGF, 18. IIPTEMGCGM, 19. MPTDOGADGK, 20. STEMGKLEGG.

■Kody (two players): 2. IHPTDIJCKN, 3. LPTDIJADKK, 4. PTDIJILEKO, 5. TDIJAHTFKM, 6. DIJIHTTGKF, 7. IJALTTDHKS, 9. JAHPUDIJKN, 10. IHPUDIJKK.

LEMMINGS NEW YEAR'92 — Amiga

■Kody: 2) LRVMHCCDAH, 3) STMHCMMEAS, 4) TELCCITFAS.

LEMMINGS, OH NO MORE — Amiga

■Kody: 2. IHRTDNCCAD, 3. MPTDLCADAN, 4. PTDLCILEAF, 5. VLHCAHVFAG, 6. LLBKHVVGAE, 7. HCCMVVLHAP, 8. CILVTDLIAP, 9. CAHRUDLJAR, 10. IHPWLLBKAR, 11. MRULHCALAM, 12. RWLHCIMMAH, 13. UDLCAITNAI, 14. LHCIHTWOAG, 15. HCAMVWLPAG, 16. CIMTWDHQAF, 17. CAIRVFHBBK.

■Kody. Tame: 2) IHRTDNCCAD, 3) LRTDLCADAO, 4) RTDLCILEAH, 5) TDLCAHTFAO, 6) DLCKHVTGAL, 7) LCCLVTDHAI, 8) CILVTDLIAP, 9) CAHRUDLJAR, 10) IHRUDLCKAK, 11) LRUDLCCLAJ, 12) RUDLCKLMAS, 13) UDLCAHVNAJ, 14) DLCIHVUDPAP, 15) LCALVUDPAP, 16) CIMVWLHOAP, 17) CAHRTFLBBL, 18) IHRTFLCCBE, 19) LRTFLCADBR, 20) RTFLCILEBK. Poziom Crazy: 1) TFLCAHVFBO, 2) FLCKHTTGBM, 3) LCALVTFMBJ.

PC

■Kody: 2. IHRTDNCCAD, 3. LRTDLCADAO, 4. RTDLCILEAH, 5. VLHCAIVFAH, 6. DLCIHVTGAJ, 7. LCALVTDHAG, 8. CIMTTDLIAO, 9. CAHRUDLJAR, 10. IHRUDLCKAK, 11. LRUDLCCLAJ, 12. RUDLCILMAQ, 13. UDLCAHVNAJ, 14. DLCIHVUOAS, 15. LCALVUDPAP, 16. CILVUDLQAI, 17. CAHRTFLBBL, 18. IHRTFLCCBEM, 19. LRTFLCADBR, 20. RTFLCILEBK, 21. TFLCAHVFBD, 22. FNCIHUTGBN, 23. NCCLWTFHBO, 24. CILTTFNIBS, 25. CAHRUGLJBF, 26. KHSUFLCKBQ, 27. LSUGLCALBM, 28. RUGLCILMBE, 29. WNJCGIVNBL, 30. FNICHVUONH, 31. NCCMUUGPBH, 32. BOMUWGJQBR, 33. CCIQTEMBCO, 34. KHRVLMBCCP, 35. LSVLICADCI, 36. PTDMCILECI, 37. TOMCAHVFCD, 38. EOCIITTGCO, 39. OCCLTTEHCM, 40. CKLVVLKICM, 41. CGIQWDKJCK, 42. KHSUDMCKCQ, 43. LPUEMCELCN, 44. PUEMCIMMCD, 45. UEMCAHVNCN, 46. MICOHVWOCS, 47. MCCLVUEPCF, 48. CILWUEOQCP, 49. CCHSTFOBDD, 50. KHRTGMCCDK, 51. MSTNICADDK, 52. RTGOCILEDQ, 53. UNICCHWFDP, 54. NICOIWVGDN, 55. OCELTTFHDQ, 56. CIMTTNKIDK, 57. CAHSUGMJDJ, 58. KHRUFOCKDE, 59. MPWFKCGLDS, 60. RWNICOMMDD, 61. UFMCCHUNDZ, 62. OICIIUWODP, 63. MCCLVUFPDH, 64. CKLWUFMQDR, 65. GCIQVDHBEQ, 66. IHSTENGCEN, 67. MRTOLFCDEI, 68. PUMHGKMEEH, 69. VLJGAHVFEQ, 70. DLGKHTTGER, 71. NGCLUTEHES, 72. GILTTELIEG, 73. GGHQUDLJEO, 74. MHQUDNGKEH, 75. MQUDLGALEP, 76. PULHGKLMEM, 77. UMJGEIUNEM, 78. DNGIHUUOEL, 79. HGEMVWLPES, 80. GIMUUMJQUH, 81. GAIPTGNBFF, 82. IIPTGNGCFO, 83. LQTFNGADFK, 84. STFNGILEFF, 85. TGNGAHVFFO, 86. GLGIHWTGFG, 87. NGCLVTFHFF, 88. GKMUVOUIFF, 89. GCHSUFNJFR, 90. IHSUFNGKFI, 91. MPUNJFGLFM, 92. SUGLGILMFN, 93. UFNGCHWNFJ, 94. FLGIHTUOFL, 95. LGALWUFPFL, 96. GKLUUNHQFI, 97. GCHQTEMBGF, 98. IIPTEMGCGM, 99. MPTDOGADGK, 100. STEMGKLEGG.

LEMMINGS, XMAS — PC

■Kody: 2) IJHNLHCCCP, 3) OHNLHCADCN, 4) HLDLCINECP.

LEONARDO — Amiga

■Kody: 10) EMMENTALER, 20) ALPHORN, 30) MATTERHORN.

C-64

■Wybierz opcję PASSWORD CHEAT i wpisz: MOONWALK – 10 level, FOOTBALL – 20 level, BLITTER – 30 level.

LETHAL EXCESS — Amiga

■Na obrazku tytułowym wpisz: COKE. Teraz klawiszami F1-F10 zmieniasz rodzaje broni.

■ Kody, do wpisania w COMPUTER ROOM: VTEELR – zamyka drzwi 3., BOYCTP – zamyka drzwi 2., CTAEBP – zamyka 1. misję, POIPBA – zamyka 2. misję, KYBFEF – zamyka pierwsze trzy i otwiera 4. misję, BKILAT – misja specjalna. Naciśnij ALT + 4 + 0 – ostatni level. Na planszy, gdzie wybierasz poziomy, wskocz na półkę, a z niej na tablicę z ogłoszeniami. Wejdź w niewidzialne drzwi – dodatkowe cztery życia.

LETHAL WEAPON — Amiga

■ Kody: 1). SYLPRO, 2). CSLEEI, 3). PSRPYA, 4). BALARF.

■ Kody: IYKFEM, CCELBA, PATMSK.

■ Obok drzwi do wejścia na pierwszą misję wskocz na szafkę i skocz w prawo na tablicę ogłoszeń. Teraz joystick do góry i jesteś na planszy z życiami i stworem.

■ Na levelu 1.1, wysoko w powietrzu znajduje się dodatkowe życie. Aby je zebrać wskocz na niewidzialną podłogę i wejdź po niewidzialnej drabinie. Wskakując na następną niewidzialną podłogę możesz zebrać punkty i pistolet. Podobnie postępuj na levelu 2.1 – chcąc zebrać życie nad drzwiami należy wskoczyć na niewidzialną podłogę przy poprzednich drzwiach, unikając dzięki temu skakania po łańcuchach.

■ Cheat-y (wpisuj trzymając wciśnięty ALT): Y + M – wyłączenie tła, Y + N – włączenie tła, Y + I – wyłączenie kolizji, Y + Q – następny level. Na klawiaturze niemieckiej zamiast Y używaj Z (Z + M, etc.). Po wyłączeniu tła możesz poruszać się po całej planszy.

■ Inna wersja kodów do misji: 1. ABSAOUL, 2. OPUBUR, 3. ITYCOL, 4. KPTEMS, 5. TAEYMT.

■ W pokoju z komputerem napisz ASCUOL – zaliczenie pierwszej misji. Kody do misji: 1. KUIRFR, 2. BEIFCF, 3. RSRKBA, 4. LYLSUA. Kombinacje: ALT + Y + K – nieograniczona amunicja, ALT + Y + L – nieskończoność żyć, ALT + Y + 0..9 – level.

■ Po wybraniu trzeciej misji wejdź po pierwszej drabince i, cały czas skacząc, dojdź do czwartej „bańki". Następnie weź znajdujący się na niej magazynek i podskocz. Dalsza droga prowadzi do góry, a potem w lewo.

■ Trzymając wciśnięte ALT+Z, przyciśnij: I – wyłącza kolizje, L – dodaje żyć, K – dodaje amunicji, Q – ukończenie levelu, 0-9 – zmiana levelu. Kody: 1) ABSAOL, 2) STTATP, 3) SYCRTP, 4) UYMTYP, 5) ICCILP.

Atari ST

■ Kilka kodów: USBSYP, SSKMTP, TRAPOE.

■ W pokoju gdzie wybierasz misje wskocz na książki obok drzwi z Misją 1. Z książek przeskocz na obraz i pchnij joystick w górę. Ładny stworek nie?

PC

■ Kody: 1) ASCOUL, 2) EECLIF, 3) RFLPLE, 4) SCAUEA. Inne: 1) SSLOUL, 2) ABUSOL, 3) PFBPMM, kod: ESIRIL zamyka od razu wszystkie trzy.

■ W misji 1, level pierwszy, można zdobyć dodatkowe życie. Po przejściu przepaści za pomocą liny rozwieszonej między budynkami, należy dostać się na półkę nad dwoma facetami rzucającymi dynamit. Następnie należy skoczyć w lewo (nad wodę) i po niewidocznych półkach dostać się na górę. Uwaga! pod ostatnim serduszkiem nie ma półki! Należy do niego wyskoczyć, a następnie nakierować upadek na wodę między jachtami.

■ W trzeciej misji, po beczkach wyjdziesz na następną planszę. Teraz idź w prawo na krawędź pochylni i wykonaj skok – przeszedłeś etap. W drugiej misji, przed wodą gdzie chodzą dwaj nożownicy, wejdź na samą górę po drabince i skocz w prawo. Możesz iść po niewidzialnej podłodze.

LETHAL XCESS — Atari ST

■ Na ekranie tytułowym napisz: COKE. Teraz 1-5 levele, podczas gry F1-F10.

LETRYX — C-64

■ Kody do leveli: 5) 4489, 10) 2350, 15) 6719, 20) 9521, 25) 2245, 30) 1379, 35) 4830, 40) 4522.

LHX ATTACK CHOPPER — PC

■ Warto zostawić jednego Sidewindera w zapasie na powrót do domu. Kiedy ktoś cię zaatakuje, odwróć się błyskawicznie (0 lub 9), fire & forget. Jeśli nie masz Sidewindera, użyj pocisku Hellfire.

■ Obsługę wyrzutni zacznij ostrzeliwać z działka, kiedy prawdopodobieństwo trafienia będzie wynosiło 20%. Zanim zbliżysz się do 40%, problem przestanie istnieć. Klawiszem W możesz zmienić cel misji.

■ Kiedy ostrzeliwujesz z działka cel w powietrzu, celownik na HUD nie zostaje zablokowany – trzeba naprowadzać celownik ręcznie.

LIBERATOR — C-64

■ Aby uwolnić swych braci z więzienia musisz posiadać klucz i strzelbę.

LICENCE TO KILL — Amstrad

■ W levelu 2 uważaj na budynki z ropą, wybuchają po czterech bezpośrednich trafieniach. W levelu 4 zniszczenie paczek z narkotykami daje premię.

LIGHT CORRIDOR — Amiga

■ Kody: 01) 0000, 02) 5400, 03) 0101, 04) 3901, 05) 2602, 06) 9902, 07) 4303, 08) 9003, 09) 6904, 10) 3305, 11) 9305, 12) 3406, 13) 0407, 14) 6407, 15) 2008, 16) 7408, 17) 4709, 18) 3810, 19) 0511, 20) 6811, 25) 1015, 28) 5118, 30) 5518, 33) 7320, 35) 0622, 40) 1825, 47) 3030, 50) 9932.

LINE OF FIRE — Amiga

■ Napisz OPERATION FERRET i idź przed siebie.

LION HEART — Amiga

■ Żeby dostać się na statek podczas rundy, w której jedzie się na dinozaurze, należy wskoczyć na wiszącą na łańcuchu platformę i rozhustać ją, kierując joystick rytmicznie do dołu.

W I N D O W S P H U N

WindowError:005 Próba multitaskingu. Zamieszanie w systemie.

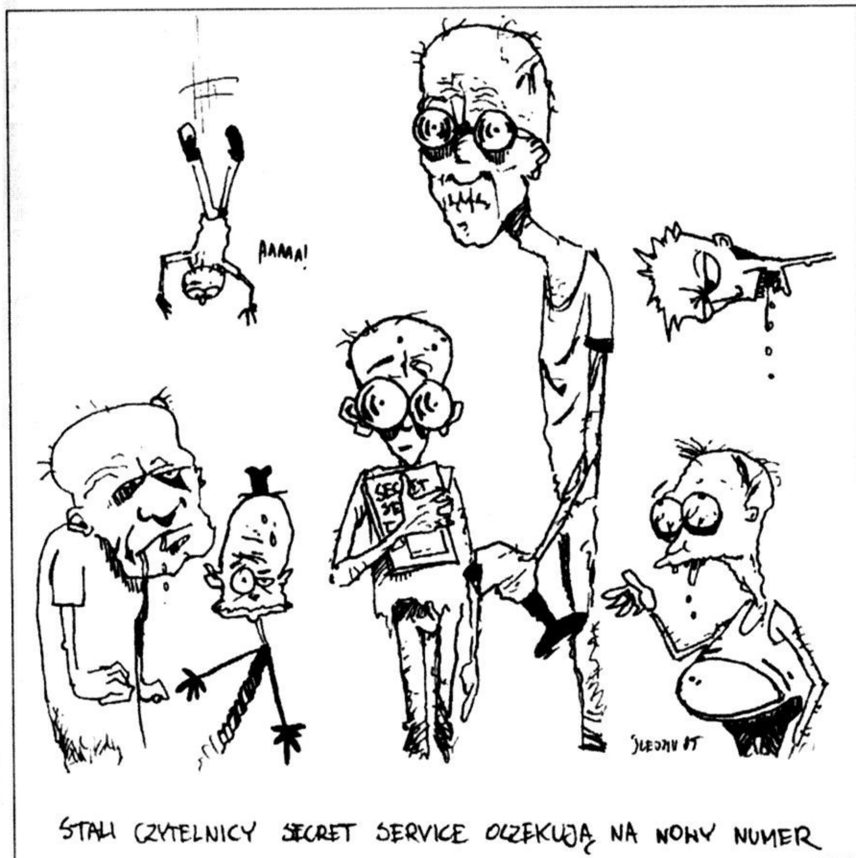
■Na piątym levelu skocz w lewo (bagno), pojawi się półka. Skocz dalej, a pojawi się druga. Doszedłeś do miejsca, gdzie znajdują się dodatkowe życie i czar wzmacniający siłę twego miecza.

LION KING PC

■Na planszy tytułowej wpisz DWARF, sprawi to, że podczas gry będą działać klawisze: H – dodanie energii, L – przeskakiwanie leveli.

LITTLE BIG ADVENTURE PC

■Garść porad: 1) Jak zdobyć lewą kartę ID i szablę? Potrzebne są do tego: czwarty stopień magii (woda z jeziora), czerwona i niebieska karta do drzwi, katamaran (na 1 półkuli), ślizgacz (na 2 półkuli), benzyna, plecak odrzutowy. Skocz na Pustynię Białych Liści, wymień flet na gitarę. Wróć do ślizgacza i płyń na wyspę Tippet. Weź klucz od wędkarza, otwórz środkowe przejście, skasuj przynajmniej jednego bandytę (drugi ucieknie). W klubie daj gitarę liderowi kapeli, pogadaj z barmanem, przez kanały przedostań się do dinozaura i poleć na Wyspę Fortecy. Pogadaj z jasnym królikiem. Aby móc przedostać się dalej, potrzebne ci plany Centrum Teleportacji. Wróć na Tippet, pogadaj z informatorem. Zostaniesz skierowany do słonia stojącego koło portu, który za 50 Kashes da lokalizacje planów – fort na Wyspie Pryncypała. Na dinozaurze udaj sie w Himalaje, a potem do ww. miejsca. Przebij się przez straż, otwórz drzwi kartą, załatw Klony, otwórz następne drzwi, skasuj królika i białego słonia, wejdź do środka. Pierwszy facet prawie zawsze zdąży wcisnąć alarm, ale zazwyczaj nie ściąga to Klona. Potem załatw „doktorka" koło teleportu, zabierz klucz i otwórz nim drzwi za robotem. W twoim kierunku ruszy FunFrock. Nie panikuj! Uderz go raz kulką, wówczas zawróci i zwieje teleportem likwidując słonia. Droga wolna, pójdz więc do celi na dole sali i weź od więźnia klucz. Otwórz sejf, a staniesz się posiadaczem szabli i informacji, ze architekt centrum mieszka tuż obok nas na Wyspie Cytadeli. Udaj się tam niezwłocznie wychodząc z fortu przez okno w celi za



„doktorkiem". Po drodze możesz iść do alei Peg Leg, aby za pomocą plecaka dostać się na mała wyspę i zabrać pudełko na koniczynki. Z naszego domu zostały ruiny. Pogadaj z jasnym królikiem, idź na nim do domku, zabierz kartę ze stołu. Potem przez Himalaje na wyspę Brundle. Ewentualnie możesz zajrzeć do tawerny, aby uciszyć oddział próbujący zamknąć lokal, co zaowocuje możliwością zwiedzenia piwnicy (pudełko na koniczynki i dużo dobrych rzeczy). 2) Szablą walczy się w zależności od trybu zachowania. Metoda doskoku w trybie ATHLETIC razi najmocniej, jednak zawodzi przy walce z lepszymi Klonami. Optymalnie walczy się jako AGRESSIVE. 3) W dalszej czesci gry Supergros (białe słonie) zamiast wyrzutni bomb mają działka na kierowane pociski, więc lepiej z nimi nie zadzierać, chyba że atakujemy z ukrycia lub stoimy blisko i nie dajemy im szansy na strzał. 4) W miarę możliwości należy unikać robotów Spheros. Są one uzbrojone w groźne zielone kule lub pociski kierowane – same trudne do trafienia, mogą wyrządzić wiele szkód. Najlepiej takiego przewrócić i walić póki leży. Dotyczy to wszyskich robotów. 5) Dobra taktyka na Centrum Teleportacji: puść Meca-Pingwina na robota i zanim tamten się unicestwi zlikwiduj Quetcha i przyciski teleportów. Potem zajmij się doktorkiem i komputerem. Wyskocz przez dziurę w ścianie koło popiersia FunFrocka. 6) Pod tymi popiersiami, które nie mają podstawy z napisem, ukryte są komnaty. Można je otworzyć za pomocą rogu. Szczególnie interesujące są podziemia na Wyspie Cytadeli – stojący tam posąg przez całą grę daje nam serca. 7) Gdy masz już plecak odrzutowy, możesz na Pustyni Białych Liści przelecieć na brzeg, zbierając do drodze koniczynkę z małej wysepki. Uważaj tylko, aby wychodzący z toalety żołdak nie zepchnął cię do wody. 8) Elf z Himalajów za okazaniem niebieskiej karty daje ci trzy koniczynki. 9) Napadając na kasjera w bibliotece możesz zdobyć 25 Kashes – do pokonania tylko jeden zwykły żołnierz. 10) Łatwo można uniknąć belki pod pustynią (druga sekcja). Zbiegnij po schodach i stojąc na ukos skocz na podest umieszczony najbardziej na południe. Ponieważ w innych miejscach jest tam płot, belka ominie cię. Idź dalej na wschód i przełącz gałkę. Od tej pory belka będzie wpadać do dziury w podłodze. Uważaj tylko na ogniste kule.

LITIL DIVIL
PC

■ Odpal grę z następującymi parametrami (mozna je ze sobą łączyć): KmCiNpOcKeT – klawisz F1 przeskakuje levele, Nicole – SHIFT+P przechodzi dane pomieszczenie, MEANING – SHIFT+T daje dodatkową energię, Donkey – T daje dodatkowe skarby, Grumpy – K daje dodatkowe klucze.

LITTLE PUFF
C-64

■ BUTELKA – możesz ziać ogniem. Żeby zniszczyć pień trzeba zionąć ogniem dwa razy. BOX – będzie potrzebne do wzięcia koła do pływania. Żeby przepłynąć przez wodę trzeba mieć LIFE BELT i FOOTPUMP. HAMMER – użyty na BOX da ci KEY. KEY – otworzy drzwi. TINHAT – chroni głowę przed kokosem (COCONUT).

LIVING DAYLIGHTS
C-64

■ Aby przejść pierwszy level należy zastrzelić faceta w ciemnym mundurze z Walthera PPK. Gdy przejdziesz na drugi poziom, wybierz INFRA SIGHT, na trzecim HARD HAT, 4 – BAZOOKA, 5 – CROSSBOW, 6 – SLEEP DART GUN i 7 – BAZOOKA. Aby zmienić broń wjedź celownikiem na nazwę aktualnej i wciśnij FIRE.

LIVINGSTONE
Amstrad

■ Jeśli wpadłeś do komnaty bez wyjścia, strzel w przełącznik znajdujący się na suficie. Otworzy się wtedy tajne przejscie.

LOCOMOTION
Amiga

■ Hasła: BOOT, CHOR, DORF, ENTE, FUSS, GIFT, HAND, IGLU, JAHR, KUSS, LAND. Pierwsza litera hasła odpowiada symbolowi gry.

C-64

■ Kody do leveli (pierwsza litera oznacza level): BEAR, CAVE, DUCK, EAST, FIRE, GIRL, HALL, IRON, JEEP, KING, LUCK.

LODE RUNNER
Atari

■ CTRL+SHIFT+F – dodatkowe życia, CTRL+SHIFT+U – następna plansza, CTRL+SHIFT+A – wyjście z pułapki.

LOGICAL
Amiga

■ W opcji Password wpisz THE FINAL CUT. Kody: 2. THE OTHER SIDE, 3. QUADRI QUADRA, 4. STONE ROAD, 5. NICE COLORS, 6. MORE COLORS, 7. REAL FUN, 8. PINK AND PINK, 9. GREEN PATH, 10. BAD DIRECTION, 11. DONT PANIC, 12. COLORMANIA, 13. REFRESHMENT, 14. FULL MOON, 15. RUNNING BALLS, 16. GREEN RIVER, 17. TWO ISLANDS, 18. MORE ISLANDS, 19. TIMES CHANGE, 20. OTHER THINGS, 21. BE HONEST, 22. BLUE N VIOLET, 23. THREE PATHS, 24. DANGEROUS, 25. THE WANDERER, 26. SECRET CHAMBER, 27. FALCONS FLIGHT, 28. BLUE ANGEL, 29. FAR THUNDER, 30. A SIMPLE ONE, 31. BLUE VELVET, 32. PARADISE I, 33. CLASSIC ART, 34. VENI VIDI VICI, 35. WE LIKE IT, 36. FOREVER HERE, 37. WONDERLAND, 38. THE SNARE, 39. CURE IT, 40. SUN SHINING, 41. A RAINBOW, 42. ARROW ROAD, 43. TURNING WHEELS, 44. ACCELERATION, 45. THE PRESIDENT, 46. HE IS MISSING, 47. PICKNICK TIME, 48. WHO IS CALLING, 49. ANCIENT ART, 50. SHE IS GONE, 51. LOGISTIC, 52. TURNING COLORS, 53. PARAMOUNT, 54. THE LADDER, 55. BACK IN RED, 56.

W I N D O W S P H U N

WindowError:006 Złośliwy błąd. Desqview found on drive.

TREASURE ROOM, 57. DONT WANT THAT, 58. THE FREE FALL, 59. CORRADO BEACH, 60. MORE POPCORN, 61. WILD AT HEART, 62. THE DARK AGE, 63. DIMLIGHTS, 64. THE FIFTIES, 65. PICTURE OF HER, 66. GORDIAN KNOT, 67. HIGH SPEED, 68. ALEXANDRIA, 69. RUNNING TEARS, 70. HER RAINBOW, 71. WALK IN CREAM, 72. TOUCH HER, 73. SHADOWLAND, 74. JACK IN BAG, 75. VITAMIN C, 76. STUNT BALL, 77. MIRRORLAND, 78. ACE QUEST, 79. BOA BOA BOA, 80. DA DA DA, 81. HAUNTED HOUSE, 82. THE SECRETS, 83. SMILING JOKE, 84. CHILDREN GO, 85. IT IS ATLANTIS, 86. ON THE ROAD, 87. BLUE IS FIRST, 88. WOLFS MOON, 89. WILD CHINA, 90. ITS LOGICAL, 91. SHE COMPARES, 92. BIG MOUNTAINS, 93. TOMORROW, 94. TELEPORTER JAM, 95. LEVER SUNLIGHT, 96. NEW EXODUS, 97. THE PEACE PIPE, 98. FINAL SURPRISE, 99. WHITE MIAMI, EDYTOR, THE FINAL CUT.

C-64

■ Kody: 5) ZDHGZ, 10) UGFAU, 15) RAVZR, 20) BZMUZ, 25) HVERU, 30) FRCBR, 35) VBNHZ, 40) MHOFU, 45) EFXVR, 50) CVDMZ, 55) NMGEU, 60) OEACR, 65) XCZNZ, 70) DNUOU, 75) GORXR, 80) AXBDZ, 85) ZDHGU, 90) UGFAR, 95) RAVZB, 99) VBNHH.

Atari ST, Amiga

■ Wpisz ELO WANTS XX, gdzie XX to numer levelu, od którego chcesz zacząć (od 00 do 99).

LOGO

Amiga

■ Kody do leveli w grze pierwszej: SPB3, MKJR, SSPZ, EWBM, 23YF, MPJW, VKS6, PZM1, P1M2, MWJ4, JOG2, VYSN, PHMI, TINE.

■ Kody do niektórych leveli. Gra A: 011) NSKX, 020) 2FYO. Gra B: 005) WOV5, 010) REQ5, 012) GFFV, 017) TRSH, 019) EGD1, 036) JEHP, 042) 14YG, 026) ENDB, 031) UCTW, 023) K3JE, 035) R2PW, 011) RFQ6, 047) QEOB, 048) O6MA. Gra C: 006) VFT1, 011) KJIU, 018) Y1WJ, 039) FUCK, 044) MOJW, 059) ZEWS, 071) NKJR, 079) YTUE, 083) QGMA, 090) TPPK, 095) KZGG, 107) KDFR, 119) 16VN, 047) SDP6. (Uwaga. Mogą być zamienione G na 6 i O na 0 lub odwrotnie, taki jest efekt ręcznego pisania kodów).

LORD OF THE RINGS

PC

■ Kiedy nie potrafisz pokonać przeciwnika, zapisz grę, wyjdź do DOS-u i załaduj ponownie. Nie będziesz już musiał walczyć.

■ Słowa mocy: !LUTHIEN – znajdziesz w Bag End, użyj za brodem Bruinen; !BOMBADIL – dostaniesz od Toma, za mostem na starym lesie, użyj w kurhanach; !ELBERETH – w posiadaniu Aragorna lub ptaka w jednej z dziur w Shire, powoduje ucieczkę Nazgula; !MELLON – własność elfa w Livendell, otwiera bramę Morii.

LORDS OF MIDNIGHT

C-64

■ Spis klawiszy użytecznych w grze: SPACE – ruch o jedną pozycję, INST/DEL (F1, F3, F5, F7) – wybór lorda, RESTORE – wybór czynności, 1–8 – obracanie lorda, 0 – zakończenie. Polecenia: 1. SEEK – szukanie, 2. HIDE – ukrycie się, 3. FIGHT – walka, 4. RECRUIT – rekrutacja, 5. STAND MEN ON GUARD – pozostawienie straży, 6. TO BATTLE – do ataku.

LOST DUTCHMAN MINE

Amiga

■ Na początku gry kup wędkę, manierkę na wodę i sitko. Udaj się nad rzekę, złów ryby, napełnij manierkę – w ten sposób nie płacisz za jedzenie i wodę. Złoto wymienisz na dolary w budynku

PC

■ Gdy komputer każe podać kod, wpisz „dutchman". Nie zawsze działa.

LOST PATROL

Amiga

■ Na snajpera weź Richarda Bachmana, do walk karate wystawiaj Williama Bloma, a na zwiad puszczaj Joan Gomez – bardzo szybko przynosi informację. Normalnie przodem puszczaj innych, gdyż zawsze pierwszy w kolumnie pakuje się na pułapkę, a w/w szkoda.

■ Po każdym ruchu zarządzaj dziesięciominutowy odpoczynek. Siły twojego oddziału będą się zwiększać, ale nie będziesz mógł przestać stosować tej metody.

LOST VIKINGS

Amiga

■ Kody: GR8T, TLPT, GRND, LLM0 (zero na końcu), FL0T (zero w środku), TRSS, PRHS, CVRN, BBLS, VLCN, QCKS, PHR0 (zero na końcu), C1R0 (j.w.), SPKS, JMNN, TTRS, JLLY, PLNG, BTRY, JNKR, CBLT, H0PP (w środku), SMRT, V8TR, NFL8, WKYY, CMB0 (na końcu), 8BLL, TRDR, FNTM, WRLR, TRPD, TFFF, FRGT, 4RN4, MSTR.

■ INNE kody!: 2) WHCJ, 3) BRTN, 4) KCPM, 5) LMNO, 6) KJPC, 7) UCHP, 8) PTWJ, 9) SRPS, 10) FUMO, 11) GJHC, 12) WAPT, 13) KGPU, 14) TOTU, 15) WX3S, 16) SOMO, 17) RODB, 18) GLBD, 19) TPHU, 20) S2SJ, 21) SPA4, 22) OTLM, 23) POPN, 24) SRSF, 25) MVI3, 26) MMXP, 27) RHIK, 28) LHLV, 29) HOPP, 30) MNAC, 31) LUSP, 32) LKIL, 33) SGIN, 34) LGHT, 35) UNVX, 36) POGF, 37) TKNA.

■ Klawisze pomocnicze: P – wyjście z levelu, X – wyjście z gry, S – pobieranie informacji przy znakach zapytania, wciskanie przycisków i przełączników, pompowanie powietrza, E – wykorzystywanie wcześniej zebranych rzeczy (klucze, bomby, jedzenie), TAB – zamiana wcześniej zebranych rzeczy, D – Baleog strzela z łuku, Erik w czasie biegu rozbija głową mur, HELP i DEL – zmiana wikinga.

PC

■ W niektórych miejscach, np na poziomie o kodzie GR8T zjeżdżając windą pchaj facetem, którym chodzisz na lewą ścianę. Wejdziesz do tajnej skrytki i zdobędziesz kawał mięsa. Po rozwaleniu komputera pokładowego wejdź na poziom, gdzie przed wybuchem znajdowały się dwie bariery elektryczne. Wzlatując w górę, po rozwaleniu ślimaka, znajdziesz dwa lasery. Ścianę przeciwległą do drugiego lasera możesz rozbić głową Eryka. Nagrodą jest kawał mięsa. Na innych poziomach też są tajne skrytki i ściany z żywnością. Ból głowy może się opłacić.

LOTUS ESPRIT
Amiga

■ Kody dla graczy: Player 1 – MONSTER, Player 2 – SEVENTEEN.

C-64

■ Najlepiej w to nie grać. ...ale jeśli musisz, spróbuj nacisnąć klawisz RESTORE w czasie gry.

LOTUS
Amiga

■ Wpisz graczy: 1. MONSTER, 2. SEVENTEEN. Możesz wybrać opcję MANUAL GEAR i naciśnąć FIRE – znajdziesz się w wewnętrznej grze.

■ Wpisz imiona graczy jako FIELDS OF FIRE oraz IN A BIG COUNTRY – zawsze zakwalifikujesz się do następnego poziomu.

C-64

■ W opcji PASSWORD wpisz KEMIIPS – nieskończony czas.

LOTUS 2
PC

■ Kody: 1. PEA SOUP, 2. PEACHES, 3. LIVERPOOL, 4. BAGLEY, 5. EBOW, 6. TWILIGHT, 7. THE KIDS. TURPENTINE – zatrzymanie upływu czasu.

■ Po wpisaniu kodu jako DUX można zabawić się w prostą strzelankę do kaczek.

■ W rubryce PASSWORD wpisz DEESIDE – pozwala na przejście do następnego etapu, nawet jeżeli nie zdążyło się dojechać do mety.

Amiga

■ Aby zatrzymać czas, należy w miejscu NONE wpisać hasło TURPENTINE. Inne hasła do etapów: 2 – TWILIGHT, 3 – PEA_SOUP, 4 – THE_SKIDS, 5 – PEACHES, 6 – LIVERPOOL, 7 – BAGLEY, 8 – E_BOW.

Atari ST

■ Problem kodów rozwiązuje się przy pomocy prostego monitora dyskowego: w pliku CARS.REL znajdują się hasła (II, III) oraz kody (I, II, III).

LOTUS 3
Amiga

■ Kody: wyścigi na czas – łatwe: 1. PWRWVWHUM – 30, 2. XMQIYSKAS – 80, 3. UVQSNPBCM – 70, 4. CWVBQPCAV – 50, 5. SFXUXXXXP – 60, 6. HSYWSYKCG – 50, 7. IVVEMMKOZ – 50; średnie: 1. ANNSMQLPN – 60, 2. VZVDOPHCY – 50, 3. RTLMYJKHB – 60, 4. ERRURV (na końcu trzy spacje) – 67, 5. NSSSXXXXS – 60, 6. WSVUQPCSJ – 70, 7. OUNDEFACG – 99, 8. GXWDYPACV – 68, 9. BZ ZF BAT – 90.

■ Ciąg dalszy kodów. Wyścigi na czas – średnie: 10. LWNJWKACN – 90; trudne: 1. IYVVNVEQR – 35, 2. KAZZNIKAI – 45, 3. FGQLJGDAF – 65, 4. MFFSRPYDU – 60, 5. PLQTZQDPE, 6. ZKZGKJKKK – 50, 7. TGGJGGTTT – 63, 8. AFZYBQCJT – 70, 9. JBOUKJHKA – 99, 10. DASICOTET – 80, 11. XDNUSEECE – 85, 12. QDSCJVEBT – 75, 13. SKGYXXXXK – 57, 14. YKGJWVNAK – 92, 15. WJMEGMEQH – 60. Wyścigi o miejsce – trudne: 1. PPRGGQFVL – 52, 2. JPIQKUHCE – 65, 3. EIIBGAFE – 48, 4. CIGIUQCLT – 92, 5. KNHUPHHKE – 64, 6. VVOSHGSIS – 86, 7. RGHSVBRET – 89, 8. YDOERACTJ – 86, 9. GXQFSUMPP – 45, 10. TVQLSYUFU – 89, 11. WMQHYMTUJ – 85, 12. OKUOBJIAC – 86, 13. FIMJJIBCK – 68, 14. SIGTXXXXH – 35, 15. WNQKMPHVN – 80. Kody wpisujemy do ruryki CODE i w rubryce COURSE ustawiamy czwarty rysunek.

■ W CODE wpisz CU AMIGA – niespodzianka. Jako imiona obu graczy wpisz BAKTOTHEFISH – nie będziesz musiał kończyć etapu, by przejść do następnego. W rubryce COURSE ustaw okrążenia a w CODE wpisz GAMESMASTER – wyścig z mistrzami.

■ Wpisz kod: CU AMIGA i naciśnij START.

PC

■ Gdy przeciwnik jest przed tobą, a kluczem do zwycięstwa jest paliwo (nie jedziesz na czas), to w trakcie tankowania można zajechać mu drogę, zatrzymując się tuż przed nim. Gdy on już napełni zbiornik będzie musiał i tak czekać na ciebie.

LOTUS TURBO CHALLENGE
Amiga

■ Imiona graczy: 1) FIELDS OF FIRE, 2) IN A BIG COUNTRY. Gwarantuje to przejście do następnego etapu.

LOTUS TURBO CHALLENGE 2
Amiga

■ Wpisz do rubryki password: TERPENTINE lub DEESIDE – nie ma upływu czasu. Kody do leveli: 1) TWILIGHT, 2) PEA SOUP, 3) THE SKIDS, 4) PEACHES, 5) LIVERPOOL, 6) BAGLEY, 7) EBOW, natomiast DUX – zmiana gry na strzelnicę.

LURE OF TEMPTRESS
PC

■ Przed przygotowaniem eliksiru zmieniającego w kobietę najlepiej zamknąć drzwi. Teraz SKROL nie wejdzie i będzie się można bezpiecznie przemienić.

MÓZGPROCESOR
Atari

■ Aby otworzyć elektrownię, wpisz cyfry z notesu. Windę odbezpieczysz wpisując cyfry z kartki.

■ Kod do sejfu: 2010. Wiosło znajdziesz pod wydmą.

MAD DOG
PC

■ Gdy znajdziesz się w kopalni by uniknąć wybuchu i śmierci strzel do trzech rzeczy: kilofa, lampy naftowej i tabliczki wiszącej nad wejściem. Jeżeli tego nie uczynisz ominie cię przyjemność strzelania do butelek.

MAD TV
PC

■ Idź do REAL ESTATE AGENT (12 piętro), oddaj do wynajęcia i wynajmuj swoje studio, a będziesz miał max forsy.

■ Jeśli chcesz narobić konkurencji kłopotów lub wyrzucić kogoś z jego siedziby, to pozamieniaj tabliczki na tablicy informacyjnej.

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Varia – Do Commodorowca łowiącego w przeręblu podchodzi facet i mówi: tu nie ma ryb idioto! Skąd pan wie? Bo jestem dyrektorem tego lodowiska; Gdyby z grobu powstał Elvis – kupowałby Sekret Serwis; Być niewykrywalnym dla radarów – grać po ciemku; Szumieć joyem – grać w mordobicia; Juchaczyć joya – przechodzić grę; Morda psy, bo skrócę łańcuch; Wojny są przez kobiety bo to one rodzą żołnierzy; Jedyne co mnie trzyma na tym świecie to siła grawitacji;

MAD MAX Amstrad

■Gdy napotkasz na swej drodze platformę w kształcie spodka, spróbuj na niej wylądować. Zostaniesz przeniesiony do innego układu.

MAGIA KRYSZTAŁU Atari

■Podczas wędrówki nie zbieraj modlitewników, starych mieczy ani zapałek – nie są one potrzebne.

MAGIC CANDLE 2 Amiga

■Kilka magicznych haseł potrzebnych aby wejść do miejsc: MARATUL – RUANDIR; NAMAZ – VUMAKLECH; CATACOMBS – YOMMANIS; RUZ – JIMMELKIN; DEMOSPINE – WAHARNIAL; ? – ZARADENAK.

MAGIC CARPET PC

■Gdy twój zamek jest atakowany, może pomóc wciśnięcie SHIFT + L.

MAGIC DIMENSION Atari

■Na ekranie tytułowym wciśnij: SHIFT+CTRL+DELETE.

MAGICLAND DIZZY C-64

■Naciśnij Q i dwa razy RESTORE.

■Nie musisz wcale zbierać diamentów dla strażnika przy moście. Wystarczy odciąć nożem stojącą obok kozę i pognać kijkiem.

MAGIC MARBLE Amiga

■Kody: 1. ADVERTISER, 2. TOOTHPASTE, 3. CLEVERNESS, 4. TELEVISION, 5. COMPLICATE, 6. EVERYWHERE, 7. CONECTION, 8. COPYWRITER, 9. CIGARETTES, 10. IMPOSSIBLE, 11. INTERESTED.

MAGIC POCKETS PC

■Kody do leveli: 3) 4476, 4) 7766, 5) 1467, 6) 5284, 7) 4757, 8) 2818, 9) 1960, 10) 6331, 11) 8712, 12) 3505, 13) 0692.

■Ostatni kod: 3037.

■Kody do wpisywania po naciśnięciu F2: CAVES (jaskinia) – 1. 1053, 2. 3425, 3. 8282, 4. 4476, 5. 7766; JUNGLE (dżungla) – 6. 5284, 7. 4757, 8. 2828, 9. 1960, 10. 6331; LAKES (jeziora) – 11. 3505, 12. 0692, 13. 1786, 14. 9877, 15. 7962, 16. 4125, 17. 2219; MOUNTAINS (góry) – 18. 8498, 19. 4370, 20. 3541, 21. 2823, 22. 1286, 23. 6067.

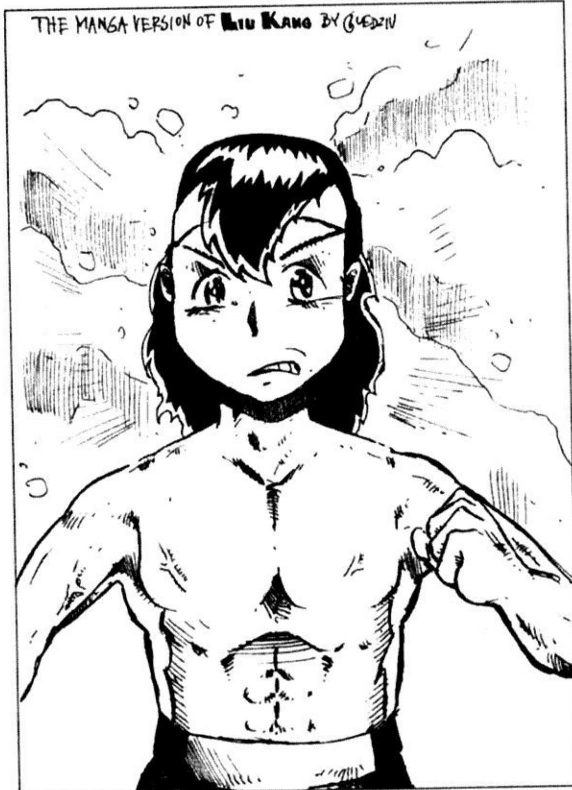
■Kolejny kod: 5139. Na levelach 26 i 27 (ostatni) nie ma kodu.

MAGIC SERPENT Amiga

■Na planszy tytułowej naciśnij po kolei wszystkie klawisze – nieskończenie wiele żyć.

MAGIC WOODS Amiga

■Kody 2) 234644, 3) 447464, 4) 747822.



MANAGER Amiga

■Po załadowaniu gry wejdź do preferencji, ustaw kursor nad polem MAIN MENU i wciśnij jednocześnie CTRL i D – otrzymasz kupę forsy i 99 siły.

PC

■Jeśli chcesz mieć najlepszych zawodników i pełną kasę, przejdź do menu, w którym zmieniasz parametry gry (szybkość, animacja itp.) i trzymając strzałkę nad MAIN MENU wciśnij A + D + G + P. Trzymaj aż pokaże się biała ramka. Czasami może nie zadziałać.

MANCHESTER UNITED EUROPE Amiga

■Najprostszy sposób na strzelenie bramki: biegnij prosto na bramkę i tuż przed polem karnym naciśnij FIRE.

PC

■Ustaw grę na dwóch graczy i zrób tak by przez kilkanaście sekund nikt nie dotknął piłki. Pokaże się główka ufoludka. Jeśli pod koniec połowy wybijesz piłkę na aut, czas cofnie się o kilka minut.

MANIAC MANSION C-64

■Gdy podejdziesz do wycieraczki, podnieś ją, a znajdziesz klucz. Kluczem otwórz drzwi. W ciemnych pokojach szukaj lampy. Aby wejść do pokoju mamusi i wziąć

klucz, wejdź do pokoju, zaraz wyjdź. i odejdź kawałek. Do drzwi mamusi podstaw przedtem innego gostka. Gdy ona weźmie go do lochu wejdź i weź klucz, a pod drzwiami postaw ostatniego gostka, a ty zwiewaj. W pokoju z maszyną do pisania podejdź do nie do końca pomalowanej ściany i ustaw USE PAINT REMOVER – odsłonią się drzwi.

■ Jeśli nie masz soku owocowego, a duch na schodach nie chce cię przepuścić, daj mu radioaktywnej wody z basenu. Gdy przyjdzie listonosz, a profesor zejdzie otworzyć drzwi, idź do jego pokoju, zabierz kartę kredytową i dziesięciocentówki. Później możesz nie zdążyć.

MANIAC MANSION 2 — PC

■ W pokoju Eda Edisona (drugie piętro po prawej) stoi komputer. Jeśli masz ochotę możesz pograć sobie na nim w pierwszą część MANIAC MANSION. Aby włączyć komputer należy najechać na niego ikoną USE. Działa tylko wtedy gdy poruszasz się Bernardem (tym chudym).

MARAUDER — C-64

■ Aby wyłączyć kolizje, należy nacisnąć klawisze: C=, Q i SPACE.

■ W czasie gry trzymaj SPACE, wtedy przeciwnicy będą sami się niszczyć.

MARBLE MADNESS — Amiga

■ Zatrzymaj się na pierwszym poziomie, a czeka cię niespodzianka.

MARBLE RESCUE — Amiga

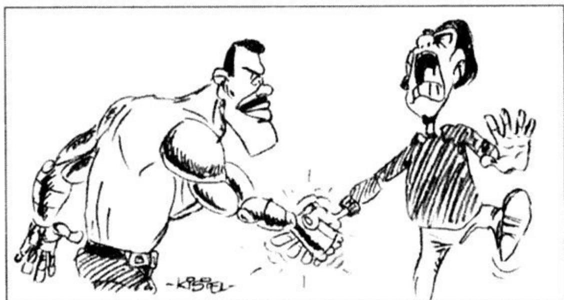
■ Kody: 2) GROOM, 3) LAKEU, 4) NORAD, 5) SILIC, 6) BLACK, 7) ALICE, 8) GLOOM, 9) PAULA, 10) SIGMA, 11) NASCA, 12) LASER, 13) GLORY, 14) MUFON, 15) SPEED, 16) TROJA, 17) TINYS, 18) FAMOS, 19) HEART, 20) RALLY, 21) QUIET, 22) PURSE, 23) JOINT, 24) HORSE, 25) MONEY, 26) HARSH, 27) OCTUS, 28) PALUX, 29) NITIR, 30) RAXIS, 31) PERRY, 32) VENUS, 33) AURAG, 34) SMOKE, 35) HOLES, 36) STARS, 37) RIVER, 38) HISTO, 39) BLADE, 40) SPACE.

MARIO BROS 13 — Pegasus

■ Kombinacja SELECT + góra, dół lub START dodaje nowego życia i energii.

Zbierz tam przedmiot w kształcie UFO, a uaktywnisz klawisze specjalne.

■ Kody: 1) XD1KX3NUZPS2WGLNK4, 2) TOKK1LNUYHC2WGLNK4, 3) 65SIH24UZHC2WGLVK4, 4) RWCJJYIIZNW2WOKVK4, 5) 4V5JJYIIZNW2WOKVK4, 5.1) 6WOJJYIIZNW2WOKVK4, 6) MPWJJYIIZNW2WGLNK4.



MASTER HEAD — Atari

■ Na ekranie tytułoym napisz: SILESIA (poziom 16) lub SCORPIO (poziom 31).

C-64

■ Na ekranie tytułowym wstukaj: ACTION (przenosi do levelu 16) lub PASCAL (level 31).

MATAHARI — Amstrad

■ Gry nie ukończysz jeśli zmarnowałeś choćby jeden dynamit.

■ Jeśli nie znasz kodu, to naciskaj wszystkie klawisze w bloku numerycznym.

MAX WARRIOR — Nintendo

■ Kody: 2) 5963, 3) 8920, 4) 0948.

MC DONALD LAND — Amiga

■ Jeśli znajdziesz się w Bonus Room i spadniesz na dół to naciśnij FIRE. Otworzą się drzwi. Teraz naciśnij P a znajdziesz się z powrotem na początku tego poziomu.

■ W OPTION MENU wpisz: KID i naciśnij RETURN. Nieśmiertelność.

MEAN AREAS — Amiga

■ Jako hasło wpisz CHEAT – znajdziesz się w dodatkowym etapie.

■ Wpisując hasło wystarczy wpisać tylko numer planszy, od której chcesz zacząć grę i wcisnąć ENTER.

MEAN STREETS — PC

■ Hasła do PASSCARD'ów: YELLOW – QUEEN, ORANGE – CHECKMATE, RED – STALEMATE, GREEN – PAWN, BLUE – BISHOP, PURPLE – KNIGHT, GRAY – KING, BLACK – ROOK.

■ Nigdy nie strasz kobiet, kończy się to użyciem gazu lub ciosem poniżej pasa (i dobrze ci tak, zboczeńcu!)

MECHANICUS — C-64

■ Sterowanie fliperem przy pomocy SHIFT-W, F1...F8 – szybkośc wyrzucenia bili. RESTORE – skasowanie gry. Dodatkowe co najmniej 25 minut czasu: kiedy bila wróci do bazy, przytrzymaj ten sam klawisz, co przy wybijaniu, i powtarzaj ten manewr aż do uzyskania stu tysięcy punktów.

Amstrad

■ Aby przejść do kolejnego levelu musisz wbić bilę do dziupli

W I N D O W S P H U N

WindowError:008 Zniszczone okno. Uważaj na kawałki szkła.

z napisem EXIT. Drogę do niej zamyka bramka, która znika gdy przekroczysz 100.000 punktów.
■ Naciśnij RESTORE – przerywnik z muzyczką.

MEGA BALL Amiga

■ Naciśnij prawy klawisz AMIGA + P – nietykalność.
■ W czasie gry działają następujące kombinacje klawiszy: ALT+E – następna plansza, ALT+P – strzelanie i przyczepna piłka, ALT+B – powrót do Workbench Screen.

MEGALOMANIA Amiga

■ Kody do epok: 2 – BNYABDUNBHV, 3 – COVCPMJVEBL, 4 – WKCCHIEUKHL, 5 – GATAVRXRDNT, 6 – WWKDXGPXDBZ, 7 – KUUCTOPLGHV, 8 – PEHAJBPKZAG, 9 – GYJDJHPNFHN, 10 – TJLBVSNNIGD. OBERON: EPYBALWOKNG – 174 ludzi, VAAAAVOFZNC – 250, AIJAIDSLIIV – 306, QXYCENDAVIO – 366, JDQAENOXROS – 347, DHKDUHSUFVQ – 411, KZLDZJVSMJZ – 463, SBDATWLRTDD – 507; SCARLET: CYYAIALILHU – 186, KBSBIYQRHUE – 286, VYNAFKFXWVX – 500, PHPDNHGPBDJ – 413, ZAKCXYMAEGD – 12; CESAR: OARAFOLNLBT – 195, XJHDTDMOQNZ – 205, RCMATZCSBVF – 255, VPFBFCCKPIJ – 342.
■ Kiedy przydzielasz ludzi na wyspę, a nie jesteś ostatni, dziel ich według własnego uznania, wybuduj zamek w wybranym sektorze i natychmiast wycofaj ludzi w miejscu, gdzie zostali przydzieleni. Zależnie, jak szybko to zrobisz, możesz odzyskać nawet pełny skład.
■ Inna wersja kodów: 3. JKYBAHHWSHQ, 4. EWZCUTVCCOO, 5. KDXAERFUFCA, 6. IIXAWSLUFCW, 7. QGKAUDYKLUG, 8. KGDAWWLPMBG, 9. JHNAULUSFTC.
■ Kody (gracz zielony): II. CKPCHDQGIHJ, III. XFFBBEITVF, IV. FTLDXHMTKOJ, V. WOBCHNWEVCZ, VI. FABCTHHUEDT, VII. YQWBJIQNRPH, VIII. UFKDBJVLUO, po zamrożeniu w VIII epoce – XCYCNQMFZPF.

PC

■ Kody do początkowych epok: MADCAP – 2. PITBXWNKZAP, 3. MKIAVZLXXSJ, 4. KPIANBSXXSF; SCARLET – 2. MAJAQCYIWMY, 3. SLIAUCYXXSK, 4. QQIAIYFXXSC.
■ Kody zwiększające liczbę ludzi do zawładnięcia wyspami w danej epoce: 2. AHNBTSQQIBT, 3. BEHCTOHHSBP, 4. QOQDRNVUZHP, 5. IWODTKPQZHL, 6. NYEBRHUUVHB, 7. ZELBVNBZWTF, 8. PXACJJNKRBL.
■ Kody do leveli: 1. ZBOBQQBAZAG, 2. HABBCDUAABO, 3. ZNWCSNGTWGS, 4. WBIACDYYXSM, 5. KDXAERFUFLA, 6. HXXAWSLUFCW, 7. KUUCTOPLGHV, 8. KGDAWWLPMBG, 9. GYJDJHPNFHN. Kod do ostatniej planszy: TJLBVSNNIGD.
■ Naciśnięcie T podczas gry wyłącza komunikaty.

Atari ST

■ Kody do epok: 2. MAJAQCYIWMY, 3. SLIAUCYXXSK, 4. QQIAIFXXSG, 5) WBIACDYYXSM, 6. HOKDWHSSYSW, 7. ASHAUYFJTAU, 8. YWHAMAMJTAQ, 9. YIKAECSBYSL.

PC

■ Kody: 1. IVIAZXFIWMB, 2. UNNDJHGAZSJ, 3. MKIAVZLXXSJ, 4. KPIANBSXXSF, 5. QAIADANXSLD, 6. OJXALURUFCX, 7. SGSAVNFBZCB, 8. OXNAVLLXWVV, 9. QBKBTGFOLEN. Po użyciu tych kodów będziesz miał 500-600 ludzi na każdej planszy.
■ Kody dla SCARLET: 2. RHNBOYBAABG (948 ludzi), 3. CCXCCEJTDBI (980 ludzi), 4. BJGACQOXENG (970 ludzi), 5. XQRBYDIMABE (950 ludzi), 6. XJWBAJOUIGC (850 ludzi), 7. WXCBATENDDFA (700 ludzi), 8. FFNAMZUFGQQ (550 ludzi), 9. PHPDNHGPBDJ (410 ludzi).
■ Wpisz kod: FVVBKGCPFTG – interesujący efekt.



MENTOR Amiga

■ Aby perkusiście zagrać na gitarze należy włożyć czarny kabel do gniazdka znajdującego się w lewym górnym rogu kolumny.

MERCENARY Atari

■ Naciśnij: 1...0 – prędkość pojazdu, B – wejście na pokład, L – opuszczenie pojazdu, T – podniesienie przedmiotu, D – odłożenie przedmiotu, CTRL Q – teleportacja na statek, CTRL S – zapisanie stanu gry na taśmie, CTRL L – odczytanie zapisanej gry, SHIFT 1..SHIFT 0 – ciąg ujemny, tzn. poruszanie się do tyłu, Y – zgoda na kupno, N – odmowa kupna, E – zjazd windą do podziemi.

METAL MUTANT Atari ST, PC

■ Gdy wyświetlony zostanie napis SILMARILS, wciśnięcie klawiszy: CTRL+SHIFT+T – daje wszystkie rodzaje broni, CTRL+SHIFT+B – daje nieśmiertelność, CTRL+SHIFT+B+T – jedno i drugie. Wystarczy teraz poczekać aż gra się uruchomi.

MICE-MANIA C-64

■ Przedmioty i ich wykorzystanie: SEWER KEY – otwiera różne drzwi w ziemi; SHARP SAW – należy przepiłować niebieskie przejście (deski); WOOD WORMS – otwiera żółte drzwi; A PLANK – użyj na dziurawym przejściu (niebieskie deski); A PICK AXE – rozwal przejście (wielki kamień); CHEESE – daj wielkiej myszy; A PASSWORD – otwiera czerwone drzwi (poniżej księżyca); FROGS LEGS – wrzuć do garnka; A SHOVEL – odblokuj kamienie w kopalni; A SPIDER – wrzuć do garnka; NEWTS EYE – wrzuć do garnka; TELESCOPE – użyj na planszy tam gdzie są cztery białe gwiazdy; A KEYCARD – otwiera drzwi (kodowe); A STONE – zostaw na chorągiewce z literą M (na księżycu); BOILED EGG – wrzuć do garnka; POISON – daj żółtemu pamprowi siedzącemu w trawie; JUICY LEAF

– daj żółtemu pamprowi siedzącemu w trawie. Po dotknięciu niektórych pochodni otwierają się przejścia. Po niektórych gwiazdach można chodzić, dzięki gwiazdom można wejść na Serowy Księżyc.

MICKEY MOUSE
Amiga

■ Podczas gry wpisz: 61315688. Teraz: F2 – otwiera drzwi do następnego poziomu, F3 – rozpoczyna walkę z czarownicą, F4 – napełnia pistolet wodą.

MICKEY MOUSE 2
Amiga

■ Kody do leveli: 1. TIME, 2. TEST, 3. GAME, 4. SHIP.

MICROMAN
Atari

■ Kody: 1) ALDERAMI, 2) GEMINORU, 3) ARCTURUS, 4) MENKALIN, 5) SCUTULUM, 6) VULPECUL, 7) BETELGEN, 8) MONOCERO, 9) CASSIOPE, 10) RETICULU, 11) ACHERNAR, 12) SAGITTAR, 13) TELESCOP, 14) SERPENSA, 15) EQUULEUS, 16) HERCULIS, 17) AUSTRINU, 18) TRIANGUL, 19) DENEBOLA, 20) NUNKIERA, 21) MIAPLACI, 22) AQUILAEM, 23) OPIUCHS, 24) KOCHABIA, 25) FOMALHAT, 26) HOROLOGI, 27) MICROSCO, 28) MARKABUS, 29) ALPHERAT, 30) SCULPTOR, 31) HADARICA, 32) ERIDANUS.

MICROPROSE SOCCER
C-64

■ Jeśli odpadłeś z eliminacji do finału, wyjdź z gry przez EXIT, wybierz drużynę, która będzie grać w finale, a następnie wybierz opcję CONTINUE OLD TOURNAMENT. Dzięki temu możesz zostać mistrzem świata po odpadnięciu z eliminacji.

■ Podkręcenie piłki: FIRE i joystick w pożądanym kierunku, przerzutka: zatrzymaj się, FIRE i joy do tyłu.

■ Jeśli chcesz mieć więcej niż dwie drużyny to otwórz NAME BANK i wpisz tyle imion ile drużyn jest ci potrzebnych.

MIDNIGHT RESISTANCE
Amiga

■ Na ekranie tytułowym wpisz: IT'S EASY WHEN YOU KNOW HOW. Pamiętaj o spacjach.

Atari ST

■ Wskocz na samochód – zaoszczędzisz energię.

C-64

■ Garść rad. Kiedy nadjedzie czołg, połóż się w lewym dolnym rogu – wtedy cię nie trafi. W trudnych chwilach naciskaj szybko przycisk pauzy, będziesz miał więcej czasu na reakcję. Kiedy komputer poprosi o wpis, napisz z klawiatury SIAMESE – nieskończone ilość żyć.

■ Gdy skończą ci się życia naciśnij trzy razy SPACE, przewiń taśmę na 80 i wciśnij PLAY. Gra wczyta się szybciej.

■ Gdy zginiesz i pojawi się GAME OVER, wyjmij dysk ze stacji, dwa razy wciśnij FIRE. Level zacznie się od początku z pełną ilością żyć. Teraz już włóż dyskietkę.

■ Na początku gry wskocz na samochód, będzie on potrącał żołnierzy.

MIECZE VALDGIRA 2
■ Atari

■ Taktyczna nieśmiertelność: zatrzymaj się na progu każdej komnaty i trzymaj strzał, dopóki nie zniszczysz wszystkich duchów. Napisz CAT – kilka żyć więcej.

■ Napisanie słowa: MANIAC w trakcie gry daje 10 żyć.

MIGHT & MAGIC 3
Amiga

■ Kody do teleportów: HOME, SEADOG, FREEMAN, DOOMED, REDHOT, AIR, WATER, FIRE, EARTH.

MIKIE
C-64

■ W czołówce naciśnij RUN/STOP i RESTORE, wpisz POKE 8206,173, wciśnij RETURN, wpisz SYS 4379 i jeszcze raz RETURN. Wieczne życie.

MINER 2049'ER
C-64

■ Naciśnij i trzymaj FIRE lub SPACJĘ – następna plansza.

Atari

■ Ustaw się w bezpiecznym miejscu i napisz z zachowaniem odstępów: 123 782 6861; skipper leveli: numer levelu 1..10 z naciśniętym SHIFT-em.

■ Nieśmiertelność – POKE 9450,173

MINESWEEPER
PC

■ Napisz: XYZZY i naciśnij ENTER, a potem SHIFT (jeden raz).

■ Przesuwaj strzałkę wzdłuż kilku kwadratów i obserwuj lewy górny róg ekranu. Jeśli w kwadracie, który wskazujesz nie ma miny, to zobaczysz maleńką białą kropkę (jeden piksel). Jeśli jest w nim mina zobaczysz kropkę czarną.

MIRAX FORCE
Atari

■ Nieśmiertelność uzyskasz po wpisaniu: CPM.

MISJA
Atari

■ Chcąc dotrzeć do 4 klucza należy wziąć rozpęd i podskoczyć uderzając głową w minę.

MISSION EGG
C-64

■ Należy kopać w jajka (auuu!) aż wyjdą z nich kurczaki.

MISSION NADA
C-64

■ Naciśnij C= – skipper leveli.

MOKTAR
Amiga

■ Pozostałe kody: 8. 2466, 9. 1331, 10. 1802, 11. 0791, 12. 1004, 13. 2290, 14. 8311, 15. 2332, koniec – 2578.



W I N D O W S P H U N

WindowError:009 Straszny błąd. Bóg wie co się stało.

MONOPOLY C-64

■ Wybierz grę dla dwóch osób. Po wejściu na pole nie kupuj go, tylko wystaw na licytację. Drugim graczem zaoferuj zero, samemu 1 – nie będziesz tracił forsy.

MONTEZUMA'S REVENGE C-64

■ Naciśnj C= i SHIFT – wyłączenie światła, F1 – powrót do menu, SPACJA – wolniejsze tempo gry. Na ekranie tytułowym napisz szybko i dokładnie ATARI-UTOPIA i naciśnij dwukrotnie RETURN – nieśmiertelność. Uruchom grę przez SELECT.

■ Na pierwszym poziomie trudności, po zakończeniu gry naciśnij szybko FIRE – zaczniesz grę w miejscu, gdzie straciłeś ostatnie życie.

MONTHY PYTON Amiga

■ W HIGH SCORE wpisz się jako SEMPRINI. Kontynuujesz grę od poziomu, na którym zginąłeś.

MONTY ON THE RUN C-64

■ Wystukaj na początku I WANT TO CHEAT, na drugim ekranie zbierz przedmiot i czekaj.

Atari ST

■ W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako SEMPRINI.

MOON BUGGY C-64

■ Nieśmiertelność: POKE 24151,173.

MOON CRESTA Amstrad

■ Jeśli dojdziesz do końca czwartego etapu z utratą najwyżej jednego życia, dostaniesz bonus.

MOON PATROL Atari

■ Po zakończeniu gry naciśnij 2 – kontynuacja.

MOONFALL C-64

■ Działko plazmowe naładuje się tylko podczas burzy.

■ Współrzędne kolonii ludzkich: Human Colony 1: X-605, Y-1205, HC 2: X-1804, Y-901, HC 3: X-1105, Y-2305, HC 4: X-2264, Y-0424.

MOONSTONE Amiga

■ Druidzi w kamiennym kręgu dają życie za nożyki, które nam nie ubywają.

Aby uzyskać za darmo życie u druidów, zamiast magicznego przedmiotu wybierz GOLD. Złota ci nie zabiorą, a życie dadzą.

■ Scroll of Hawk – zmieniasz się w jastrzębia. Scroll of Haste – siedmiomilowe buty, Scroll of Wyrm – możesz zerknąć w cudze przedmioty, Scroll of Protection – możesz uniknąć walki, Scroll of Aqvisition – możesz ukraść przedmiot, Gem of Seeing – możesz podpatrzyć jakie przedmioty ma potwór, Ring of Protection – zwiększa Hit o dwadzieścia, Potion of Healing – regeneruje wytrzymałość, Strength – zwiększa siłę, Constitution – wytrzymałość, Endurance – większy zasięg ruchu. Przedmiotów używaj na początku tury naciskając spację, kierując kursor na przedmiot i naciskając Fire.

PC

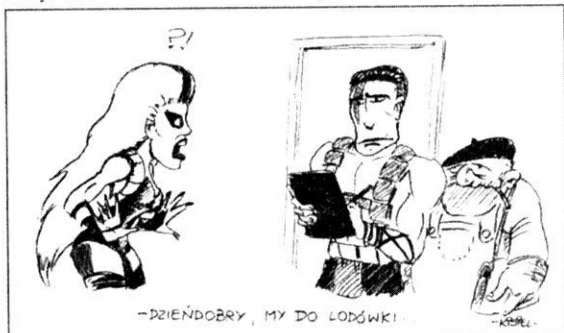
■ Smoka najlepiej zabić tak: 1. Idź w prawy górny róg, 2. Czekaj aż smok wyprostuje szyję, 3. Teraz biegnij w lewy, dolny róg, 4. Idź cały czas do góry – smok podniesie prawą nogę i wtedy wejdź pod niego, 5. Teraz tylko ENTER + góra lub ENTER + lewo-góra aż do skutku. Uzdrawianie: 1. Flaszki z napojem uzdrawiajacym: jedna butelka podnosi wytrzymałość do maximum, ale gdy wytrzymałość jest już na max. wtedy dostajesz jedno życie. 2. Druidzi – dajemy im magiczne przedmioty. Jeden przedmiot to tak jak jedna flaszka z napojem uzdrawiajacym. 3. U HEALER'a danie mu 10 monet to tak jak jedna butelka. 4. W wiosce (w miejscu rozpoczęcia gry) jest dodawana wytrzymałość, ale tylko do maxa, nie można tam uzyskać życia. 5. W wieży (czasem). 6. Wytrzymałość czasami sama się odnawia.

MORPH Amiga

■ Podczas gry naciśnij G, a znajdziesz się o poziom wyżej.

MORTAL KOMBAT PC

■ Wpisz dużymi literami DIP. Pojawi się CHEAT MENU.



■ Kiedy Goro wygra jako następną postać należy wybrać Kano. Wówczas zamiast z Goro, będziesz walczyć sam ze sobą. Tsung. Tsunga najłatwiej pokonać Liu Kangiem. Trzeba bez końca rozdawać kopniaki z powietrza i unikać strzałów.

■ Wybierz Liu Kanga. Podczas walki z komputerem na moście (PIT) wygraj tak, by przeciwnik ani razu cię nie dotknął (FLAWLESS VICTORY – DOUBLE) i zastosuj mu FATALITY tak aby spadł z mostu. Następnym przeciwnikiem będzie gość o imieniu REPTILE. Nie masz z nim szans.

Amiga 1200

■ A) Zaraz po wgraniu gry, gdy ukaże się marmurowa tablica z czerwonymi napisami, wpisz cztery razy te słowa: KOMBAT VIRGIN PROBE. Napisy zmienią kolor na biały. Odtąd grasz w MORTAL'a w wersji amerykańskiej (BRUTALS OFF). B) Na ekranie wyboru (GAME START i OPTIONS) wpisz trzy razy: CHEAT MODE PLEASE RYSZKA RULES, a ukaże się dodatkowe menu CHEAT MODE. C) Jeśli już wpisałeś powyższy kod, wpisz jeszcze trzy razy słowo: DIAGNOSTICS i wejdź do CHEAT MODE (sam nie wiem co to jest!). SPACE – wyjście.

MORTAL KOMBAT 2 PC

■ Niewidzialność REPTILEM wykonuje się (blok, g, g, d) + hp.

Tipsy

■Jeśli przegrywasz walkę w trakcie turnieju, wciśnij F2. Włączy się gra dla dwóch graczy. Wykończ przeciwnika i poczekaj aż minie czas (lub wciśnij ESC). Możesz kontynuować zawody nie tracąc kredytu.

Amiga

■Nieśmiertelność, wpisz: ZED, spacja i WEB. Nieśmiertelność wpisuje się w OPTIONS. Po przegranej walce, ruszając myszką w prawo i w lewo można zwiększyć ilość kredytów do 250.

■KINTARO można bardzo łatwo pokonać techniką: SCORPION – SZNUROWADŁO (L L F) i CIOS W PODBRÓDEK (D F). Wygrana na 100%.■Graj Liu Kangiem. Gdy ukaże się napis FINISH HIM, stój po drugiej stronie ekranu, zrób FATALITY, ognistą kulę i znów FATALITY. Otrzymasz wiele dodatkowych punktów. Tylko na PC, gdy pokonasz dwa razy Sub Zero bez straty energii walczysz z zielonym NINJĄ.

■Grając KANE'm przytrzymaj FIRE i wykonaj KANO BALL (cały czas trzymaj FIRE). LIU KANG'iem można robić FATALITY z każdej odległości. Waruek: z dalszej odległości należy dwa razy okręcić joystick. Wpisz CARRUTHERS MUTILATION MU – Cheat Menu. W momencie „czerwonych liter" wpisz VAMPIRE – gra zostanie ocenzurowana.

■Na ekranie z napisem GAME OPTIONS napisz: CHEAT SHET UNLIMITLIFE i zatwierdź to klawiszem U. Pojawi się ukryte CHEAT MENU, w którym możesz zrobić dosłownie wszystko. Wpisz wszystkie litery od A do U. Całą kombinację powtórz trzy razy a wtedy czeka na ciebie CHEAT MENU.



MOTORHEAD
Amiga

■Naciśnij F1 i wpisz BOMBER. ESC przenosi po poziomach. RETURN dodaje lub odejmuje „tarcz" w zależności od ich ilości. Naciśnięcie spacji spowoduje usunięcie przeciwników lub... pokaz bielizny damskiej.

MOTORMANIA
C-64

■Wpisz POKE 8646,255 – nieśmiertelność.

MOVE OUT
C-64

■Podczas gry naciśnij *. Skipper leveli.

MOVEN
Amiga

■Kody: 1 – NHFSTJLL, 2 – IJGGEDSG, 3 – AKJSWEZE, 4 – ADDSFWWW.

MOVIE BUSINESS
C-64

■Wpisz się jako autor gry – PIERRE BRANDT.

■Po uruchomieniu reset. Program jest w BASIC'u. Restartuj jednak przez SYS 49408 – w nagrodę extra muzyczka.

MR DO'S CASTLE
C-64

■Kiedy zaświecą się dwie cegiełki, strąć je młotkiem i wejdź do bramy u góry. Na krótko jesteś nieśmiertelny i możesz zabijać stworki młotkiem. Później stworki zaczynają się rozmnażać.

MR ROBOT
C-64

■F3 – skipper leveli.

MR. HELI 2
C-64

■Kod: CAAEJBFAAUJJJJDCKCY.

MR. HELI 3
C-64

■Najlepszą broń daje kod DAAHFGDAADJJJJDCKCZ. Kod – przenosiciel: DAAGGIGAAUJJJJDCKCZ.

MR. NUTZ
Game Boy

■Kody: 2) DOMINO, 3) ENRIGO, 4) COLORS.

Atari

■Są plansze, na których znajdują się dwa życia. Zbierz je i się zabij. Wziąłeś dwa, a straciłeś jedno. Gdy po stracie grasz znowu, na planszy są następne dwa życia! Ten numer możesz powtarzać w nieskończoność.

MYSTERY OF THE NILE
C-64

■Kody do wpisania po naciśnięciu klawisza P: 2 – OD566472H, 3 – PB576071T, 4 – PE576170U.

MYTH
Amiga

■Napisz SNUFFLECAKE. Etap w lesie: zabij stworka z łukiem i weź „nożyk", idąc dalej uwolnij dziewczynę i zabierz miecz, kiedy spotkasz smoka, uderz go mieczem w brzuch, a kiedy zzielenieje, cofnij się i trzykrotnie rzuć „nożykiem" – koniec etapu.

NAJEMNIK
Atari

■Wpisując w podaniu: BILBO, ELROND, GALADRIELA, ARAGORN lub MITHRANDIR dokonasz cudów.

■Biorąc dwa pistolety uzyskujesz 50.000 pkt.

■Jeden za starych znajomych kierownika strzelnicy ma na imię BILBO.

■Na pierwszą akcję weź Panzerfaust (FIRE) i pistolet (SHIFT). Po jej zakończeniu dostaniesz o 45.000 punktów więcej niż to co ugrałeś.

NARCO POLICE
Amiga

■Kiedy cię zabiją nie kasuj gry, tylko napisz ABORT nie zmieniając dysku.

■W podziemiach znaleźć można komputer umieszczony pod sufitem – można się do niego podłączyć komendą LI. Rozkazy dla tego komputera: OPEN DOORS – otwiera drzwi, DEACT GUNS – blokuje stanowiska karabinów, DEACT KAMERAS – wyłącza kamery, MAP – mapa strefy, LOGOFF – odłącza od komputera.

W I N D O W S P H U N

WindowError:00A Przepełnienie biblioteki. Skrzynka na listy jest pełna.

■ Podczas gry napisz CONGR i naciśnij RETURN – sekwencja końcowa.

Atari ST

■ Wykaz komend: DIR. Tajne komendy: NOENEMING – usuwa przeciwników i przeszkody, COMENZAR – żeby jednak nie było tak pusto, MUNICION – ładuje magazynek, ABRIR – otwiera gródź, ETAPAUNO – etap do przodu, NOAMETZ 1..4 – likwiduje stanowiska kaemów w podanej strefie, NOCAMZ 1..4 – likwiduje kamery w podanej strefie, CONGRA – zakończenie.

NATO ASSAULT COURSE
C-64

■ Przechodząc przez bagno spróbuj wskoczyć jak najdalej do środka i biec – najszybsza metoda.

NATO COMMANDER
Atari

■ Ustaw kursor nad jednostką Układu Warszawskiego i naciśnij literę O i klawisz START. Jednostka zostanie unieruchomiona do czasu bezpośredniego kontaktu z twoimi siłami.

NAVY BLUE
Game Boy

■ Kody: 2) MHYSTYRE, 3) YLMVGMIL, 4) MBYQLYOB, 5) YLMUHMIL, 6) EPMJMXP, 7) YLMBIMHO, 8) MHYPRYQH, 9) YLMHJMCP, 10) MVFNMEOU, 12) YPKWFMIO.

NAVY MOVES
C-64

■ Po uruchomieniu gry naciśnij RESET + SPACJA. Po napisaniu SYS 2046 jesteś nieśmiertelny.

NAVY MOVES 2
Spectrum

■ Kod: 63723.

NAVY SEALS
C-64

■ Misja King Kong. Aby zejść do wody po drabince z helikoptera, należy wolno i dokładnie zataczać koła joystickiem. Ambasador, którego trzeba uratować, znajduje się w krzakach tuż za ostatnią chatą.

■ Do HIGH SCORE wpisz się jako BRAINDEAD. Pauza F1 i przejście do następnego etapu daje strzałka w lewo.

■ W trzeciej misji (Operation Moby Dick) aby dopłynąć do platformy wiertniczej musisz płynąć cały czas kursem 000 stopni. Pierwszy wskaźnik z prawej to odległość od celu.

Amiga

■ W tabeli najlepszych wpisz się jako PSBOYS. Podczas gry naciśnij kolejno H, pauzę oraz ESC – następny poziom.

NBA
PC

■ Podane zestawienie umożliwia udzielenie poprawnej odpowiedzi na pytanie komputera. Kolejno: zespół (TEAM), lata w lidze (YEARS), zwycięstwa (WINS), porażki (LOSES), procent czegoś tam (%). LAKERS – 38, 276, 180, 605. CELTICS – 31, 257, 170, 601. 76ers – 35, 167, 143, 539. BUCKS – 17, 84, 78, 519. KNICKS – 25, 103, 102, 502. SUPERSONICS – 11, 55, 55, 500. PISTONS – 25, 87, 89, 494. WARRIORS – 24, 94, 104, 475. ROCKETS – 12, 31, 39, 443. HAWKS – 28, 98, 116, 458. TRAILBLAZERS – 12, 31, 39, 443. NUGGETS – 11, 33, 47, 413. JAZZ – 6, 18, 26, 409. CAVALIERS – 6, 12, 20, 375. BULLS – 15, 36, 65, 356.

NEBULUS 2
Amiga

■ Na ekranie tytułowym napisz: HELLOIAMJMP – nieśmiertelność. Kody do leveli (wpisywać j.w): 1) ICEHOUSE, 2) LOVEANDLOVE, 3) GREENTREES F1..F8 – zmiana wież.

NEPTUNE'S DAUGHTER
Atari

■ Z komnaty z wężem wyjść można przez lewą ścianę.

NETHERWORLD
Atari ST

■ W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako VXZ158 – nieśmiertelność.

NEURONICS
C-64

■ Kody do leveli: 2) CIBCLM, 3) HVLATI, 4) TMBFHS, 5) XTOAEL, 6) ZYORZY, 7) TXGFWT,



8) YRYQTX, 9) CCJEYT, 10) FFNZBE, 11) WOQXOS, 12) AZMFED, 13) AQXXZZ, 14) MQJNQF, 15) VAJDKH, 16) MSILEK, 17) ZAGFNG, 18) IVCNKN, 19) EAZXGR, 20) YFSNRB, 21) UYUURP, 22) UPVMER, 23) ACYNPG, 24) DUAGDK, 25) TSTIHH, 26) QUTFFN, 27) EISYWQ, 28) BJOOYA, 29) USENIE, 30) AOIYSW, 31) BUOIMJ, 32) HPIWGV, 33) SGKSOP, 34) CHQHAZ, 35) CTLKAL, 36) RILWTK, 37) PUQMRS, 38) JAQKRQ, 39) YAEMUC, 40) OCGUSW, 41) QQMUNC, 42) NUZRPQ, 43) JLRNCU, 44) OBLNKU, 45) HEMMAA, 46) AUAGQD, 47) KFHMAE, 48) UYGMYG, 49) QUICHN, 50) SCBLEB, 51) UDHHIU.

■ Kolejne kody: 52) SGZPVV, 53) ORHMIY, 54) OGOUTW, 55) ALAFAJ, 56) PLQOJF, 57) LWTAYS, 58) GLNMZF, 59) YODAOC, 60) XRPXYB, 61) KCSGKQ, 62) QXDYMM, 63) EIADJJ, 64) GTJFGS, 65) UJEQRP, 66) UYMHGZ, 67) XJXVDJ, 68) CKHNQJ, 69) DGKYXQ, 70) WTTNRL, 71) FBRRRN, 72) IHGUSG, 73) BDYJPB, 74) FTUVLW, 75) NZWCGP, 76) LAYZUL, 77) WWRUZW, 78) CHHDUF, 79) CVBKPY, 80) JOVDBM, 81) VFPWZA, 82) VOQWQW, 83) RGULOI, 84) JLLEAH, 85) HEEIBJ, 86) JHYVUQ, 87) ONNWFJ, 88) ZGLUCJ, 89) MJYENJ, 90) HVZBFP, 91) XGJEOP, 92) MBYRIE, 93) RJWZMG, 94) PXSRSX, 95) ECDCTR, 96) NBAHTD, 97) IGEHQY, 98) PTLGPG, 99) GKJBHH, 100) HKARSZ, 101) JZGIRY, 102) IPPRHB, 103) MNZBEL.

NEVERMIND C-64

■ Kody: 0. MMMRHM, 1. AMMRHA, 2. HMMRHH, 3. VMMRHV, 4. PMMRHP, 5. GMMRHG, 6. IMMRHI, 7. RMMRHR, 8. MAMRHV, 9. AAMRHN, 10. HAMRHZ, 11. VAMRHT, 12. HHMWHH, 13. GAMRHQ, 14. IAMRHB, 15. RAMRHF, 16. MHMWHM, 17. AHMWHA, 18. HHMWHJ, 19. VHMWHV, 20. PHMWHP, 21. GHMWHG, 22. IHMWHI, 23. RHMWHR, 24. MVMWHW, 25. AVMWHN.

Amiga

■ Na ekranie tytułowym wpisz: 328GTS. Na ekranie pojawi się informacja o włączonym cheat'cie. W czasie gry prawy przycisk myszy umożliwi przeskakiwanie etapów.

NEW YEAR LEMMINGS 1992 Amiga

■ 2. IHRTDACCAD, 3. LRTDLCADAO, 4. RTDLCILFAH, 5. TDLCAHVFAQ.

NEW YORK CITY Atari

■ Gdy uruchomisz grę nie jedź od razu do miasta. Poczekaj aż skończy ci się benzyna. Wysiądziesz wtedy z samochodu i możesz iść w przeciwnym kierunku. Dużo fajnych rzeczy.

NEW ZEALAND STORY C-64

■ Zatrzymaj grę, naciśnij M, wpisz: MOTHERFUCKEMKIWIBASTARDS.
Teraz masz nieskończoną liczbę żyć. Na poziomach 2 i 4 zatrzymaj się przy wejściu do pokoju z dużą ośmiornicą i strzel parę razy w prawo. Znajdziesz się, odpowiednio, na poziomach 3 i 5.

Amiga

■ Gdy pojawi się ekran tytułowy wpisz: FLUFFY KIWIS FOR PRESIDENT. Typowa nieśmiertelność. Za pomocą klawisza HELP przeskakujesz etapy.

■ Spauzuj grę i naciśnij M. Gdy usłyszysz dźwięk lasera, wpisz: MOTHERF**KENKIWIB**TAROS. Nieśmiertelność.

C-64

■ Na ekranie tytułowym wpisz słowo FLUFFY – nieskończona liczba żyć. Słowo PHILLIP – strzały dużo silniejsze.

NIBBLY C-64

■ Naciśnij C= – skipper leveli.

NICK FALDO'S GOLF Amiga

■ Jeśli chcesz grać na Marsie, to gdy pokaże się zdjęcie Faldo wpisz: MAJORTOM.

NICKY BOOM Amiga

■ HELP – skipper leveli.

■ Kody: 2) MEDIT, 3) KRATTY, 4) MIRTES, 5) ARRAY, 6) JANIR, 7) TRINOS, 8) SIXAN.

NICKY BOOM Amiga

■ Kody: 2) MEDIT, 3) KRATTY, 4) MIRTES, 5) ARRAX, 6) JANIR, 7) TRINOS, 8) SIXAN.

NICKY BOOM 2 Amiga

■ Kody: 2) DRACO, 3) ATKIH, 4) FIRAM, 5) LURNA, 6) PALET, 7) MIURA, 8) SLORY.

NIGEL MANSELL'S Amiga

■ Jeśli zdobędziesz około 65 punktów i w każdej następnej trasie wciśniesz klawisz ESC, to zdobędziesz tytuł mistrza świata.

PC

■ Po wybraniu trasy, spójrz na pogodę i wilgotność (WEATHER REPORT). Jeżeli nie bedzie ci odpowiadać, wejdź do menu TUNE CAR i wyjdź z niego. Powtarzaj aż do skutku.

NIGHT BREED Amiga

■ Napisz HINGSEN.J i użyj klawiszy funkcyjnych.

C-64

■ Garść rad. Zbierz trzy klucze do Midian – trzeciego pilnuje twój psychiatra w masce. Idź do Bafometa, wypuść potwory, otwórz drogę na powierzchnię i wróć na dół, żeby ponownie przyłożyć Deckerowi-psychiatrze. Pamiętaj, aby na czas walki zmieniać się w Cabala (F1).

NIGHT SHIFT Amiga

■ Kody: 2) CHERRY BANANA BANANA LEMON, 3) BANANA CHERRY PINEAPPLE PLUM, 4) PINEAPPLE LEMON PINEAPPLE PINEAPPLE, 5) PINEAPPLE PINEAPPLE LEMON CHERRY, 6) CHERRY PLUM PLUM PINEAPPLE, 7) CHERRY PINEAPPLE LEMON BANANA, 8) PINEAPPLE BANANA PINEAPPLE CHERRY, 9) PINEAPPLE LEMON LEMON CHERRY, 10) LEMON BANANA PLUM

W I N D O W S P H U N

WindowError:00B Niewystarczajaca przestrzeń na dysku. Musi być min. 50 MB.

PLUM, 11) BANANA PINEAPPLE CHERRY PLUM, 12) CHERRY PLUM BANANA PLUM, 13) PLUM CHERRY BANANA PINEAPPLE.

NINJA BROS C-64
■Po GAME OVER naciśnij FIRE w drugim joy'u. Zaczniesz grę drugim
ninją w tym samym miejscu.

NINJA MASSACRE C-64
■Kody: 5. SNOW, 10. BEER, 15. STAG, 20. BARD, 25. HOLE, 30. HUGE, 35. EASY, 40. WIDE, 45. COLA.

NINJA SPIRIT Amiga
■Naciśnij jednocześnie F9, lewy SHIFT i CAPS LOCK – wyłączenie czasu oraz kolizji.

NINJA WARRIORS Amiga
■Naciśnij CAPS LOCK i napisz THE TERMINATOR – ciało Ninji eksploduje po śmierci, MONTHY PYTHON – przeciwnicy poruszają się do tyłu, A SMALL STEP FOR A MAN – grawitacja księżycowa, STEVE AUSTIN – naciśnięcie S będzie spowalniało grę.

NITRO Amiga
■Ustaw inicjały na MAJ – będziesz miał 50 monet i 5000 jednostek paliwa.

Atari ST
■Wpisz się jako MAJ lub MAG.

NORTH & SOUTH Amiga
■Jeśli została ci sama artyleria lub piechota, a przeciwnik nie ma już armat, stań żołnierzami blisko przepaści lub rzeki a wróg atakując wpadnie do niej.
■Istnieje bród na rzece – po zniszczeniu mostu można z niego korzystać. Wymaga to praktyki i... pamiętaj, by przejeżdżać tylko konnicą.

C-64
■Jeśli nie chcesz stracić fortecy, naciśnij FIRE równocześnie z pojawieniem się obrazka fortecy na ekranie.

NORTH SEA INFERNO
■W bombie należy przeciąć niebieski przewód. Broń zmieniasz: joy w górę.

NOVA 9 PC
■Uruchom grę przez: NOVA9 SANDMAN. Teraz ALT + F7 – regeneracja tarcz a po śmierci możliwość powtórki układu.

NUCLEAR NICK Atari
■Naciśnij START, a po chwili SELECT – skipper leveli.

OCEAN RANGER C-64
■Kiedy kończy ci się paliwo, podpłyń do H, zatrzymaj się i wybierz drugą opcję – możesz tak tankować trzykrotnie. Klawiszologia: A – mapa, -/+ – widoki, 0 – misje, F7 – rufa, symbol funta – mapa, S – stop, F3/F5 – zmiana burty.
■Pełna gałkologia: 1 – działko przeciwlotnicze, 2 – pociski woda-powietrze, 3 – pociski woda-woda, 4 – bomby głębinowe, 5 – chaff, 6 – system ECM, 8 – silniki stop, 0 – naprawa uszkodzeń, + – wykaz uszkodzeń, -- widoczek, $ – mała mapa, CLR/HOME – duża mapa, F – rezerwa paliwa, S – pauza, A –przyspieszenie gry, CRS góra dół – zmiana okna pierweszego, CRS lewo prawo – zmiana okna drugiego, F1-F8 – widoki, SPACE – strzał lub zmiana celu, RETURN – powrót na mostek.

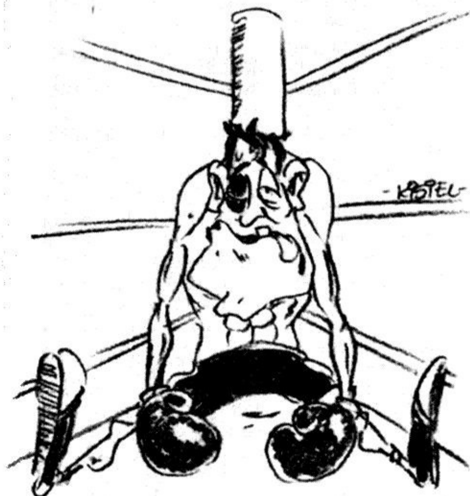
OIL IMPERIUM Atari ST, Amiga
■Jako imię gracza wpisz HERALD – otrzymasz 1.000.000$. Nie zawsze działa.

Atari ST i inne
■Nie rób zamachu na bogatą firmę. Pewno ma detektywa, więc tylko na tym stracisz. Nie podpisuj kontraktów na początku, żeby nie płacić kary. Zawsze leć sam gasić pożar.

C-64
■Program ma tendencję do zawieszania się podczas ładowania z dysku. Jeśli tak się stanie, wyłącz stację, naciśnij RUN/STOP, włącz stację i naciśnij FIRE.
■Sprzedawaj ropę zawsze pierwszego każdego miesiąca. Popyt jest wówczas największy i najczęściej sprzedasz wszystko.

OLLIE'S FOLLIES Atari
■Kody: 5. FRANK, 9. FANDA, 15. NORBI, 19. ZOOOM, 21. ZOOMM.

OLLIE AND LISA C-64
■Podczas gry naciśnij kolejno wszystkie klawisze – duchy z zamku stają się nieszkodliwe.



ONE MAN AND HIS DROID

Amiga

■ Kody: 2. EMPIRE, 3. PREDATORY, 4. RUMINATE, 5. RYEGRASS, 6. VACUUM, 7. VAMPIRE, 8. RAGOUT, 9. GRAIN, 10. AASVOGEL, 11. BLIZZARD, 12. CLOCHE, 13. COLANDER, 14. ECTOPLASM, 15. ECOLOGY, 16. FEROCIOUS, 17. FETLOCK, 18. GOOSEBERRY, 19. GRAVITATE, 20. UPANDWAY.

Atari

■ Kody: 1. NONE, 2. BUBBLE, 3. ATARI, 4. FINDERS, 5. GENETIC, 6. ZAPPED, 7. MEGASONIC, 8. TIMEWARP, 9. ECTOPLASM, 10. GORGEOUS, 11. SEASIDE, 12. GIZMO, 13. KINGKONG, 14. HOLOGRAM, 15. CURRY RICE, 16. COFFEE, 17. CASSETTE, 18. TELESCOPE, 19. COMPUTER, 20. EDACREDA.

Spectrum

■ Kody: 2. EMPIRE, 3. PREDATORY, 4. RUMINATE, 5. RYEGRASS, 6. VALCUM, 7. VAMPIRE, 8. RAGOUT, 9. GRAIN, 10. AASVOGEL, 11. BLIZZARD, 12. CLOCHE, 13. COLANDER, 14. ECTOPLASM, 15. ECOLOGY, 16. FEROCIOUS, 17. FETLOCK, 18. GOOSEBERRY, 19. GRAVITATE, 20. UPANDAWAY.

ONE ON ONE

C-64

■ Naciśnij jednocześnie Q + W + A + S – zatrzymanie gry.

Atari

■ Podczas gry z komputerem, odwróć się i stań w prawym górnym rogu – 75% skuteczność rzutów.

■ Włącz AUTO FIRE i czekaj na efekt – bardzo szybkie kozłowanie i 98% celność rzutów.

ONE STEP BEYOND

Amiga

■ Kody: 1) 48474, 2) 39943, 3) 22881, 4) 62824, 5) 20169, 6) 17457, 7) 37626, 8) 55083, 9) 27173, 10) 16720, 11) 43893, 12) 60613, 13) 38970, 14) 34047, 15) 07481, 16) 41528, 17) 49009, 18) 25001, 19) 08474, 20) 33475, 21) 41949, 22) 09888, 23) 51837, 24) 61725, 25) 48026, 26) 44215, 27) 26705, 28) 05384, 29) 32089, 30) 37473, 31) 04026, 32) 41499, 33) 45525, 34) 21488, 35) 01477, 36) 22965, 37) 24442, 38) 47407, 39) 06313, 40) 53720, 41) 60033, 42) 48217, 43) 42714, 44) 25395, 45) 02573, 46) 27968, 47) 30541, 48) 58509, 49) 23514, 50) 16487, 51) 40001, 52) 56488, 53) 30953, 54) 21905, 55) 52858, 56) 09227, 57) 62085, 58) 05776, 59) 02325, 60) 08101, 61) 10426, 62) 18527, 63) 28953, 64) 47480, 65) 10897, 66) 58377, 67) 03738, 68) 62115, 69) 00317, 70) 62432, 71) 62749, 72) 59645, 73) 56858, 74) 50967, 75) 42289, 76) 27720, 77) 04473, 78) 32193, 79) 36666, 80) 03323, 81) 39989, 82) 43312, 83) 17765, 84) 61077, 85) 13306, 86) 08847, 87) 22153, 88) 31000, 89) 53153, 90) 18617, 91) 06234, 92) 24851, 93) 31085, 94) 55936, 95) 21485, 96) 11885, 97) 33370, 98) 45255, 99) 13089, 100) 58344, KONIEC GRY.



OOPS UP

Amiga

■ Kody: PO01, DK51, 30FJ, FL59, Q058, FA20, 5F6J, CKD4, NF05, D04G, 40V8, FDL0, V03D, 49F8, WAQD, XO38, UU09, 40FJ, X03C, X03C, DK49, G8LD, P49X, A0A5, 39VS, XPE4, FE5C, CXE5, 32H4, PD30, 10F4, D947, FD4G, DK48, 206G, DK39, DGLO, D049, 6P05, FO49, 4G7H, XPE5, UP9F, AQ1Q, S046, VE96, X94B, E114, D824, 84DS, S04L, FOR0, 2FF7, R4KG, 39GH, PW04, OEP5, R4G6, MF03, OW75, MC90, 0OTB, TI27, W3RE, 905W, TRP2, 6GI3, REWQ, IPOU, HGF6, FUC0, 30RT, JUEE, MIRO, GULU, JUG8, R2T7, TUP8,

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Varia – Wściekły Atarowiec nadal przetrzymuje niejakiego Valdgira, żąda nieśmiertelności oraz dwóch bliżej nieokreślonych mieczy; Nie ma to jak w przybytku stękania i samowolnych kombinacji; Nasz nauczyciel od informatyki to palant, gdy spytał co najpierw podłączamy do komputera to powiedziałem joystick i on się wściekł, potem zapytał co w drugiej kolejności podłączamy, to dodałem, że drugi joystick i on wyrzucił mnie z lekcji; Dlaczego dziewczyny jak się budzą rano to się przeciągają – bo się nie mogą podrapać po jajach;

KOP9, BIWI, EB01, SA3A, S4A9, LA8D, MUE0, ER7E, NEPT, W8GA, PI31, 2I10, A234, X3Q1, NEC1, GUF7, A3K9, C5J0, JH90, JUBI, V069, T800, 4799, ostatni level: 4799.

OPERATION BLOOD Atari

■ Zatrzymaj grę SHIFT-em, następnie naciśnij go ponownie i trzymaj – będziesz mógł niszczyć śmigłowce z pistoletu. Na planszy tytułowej napisz BC. Podczas gry naciśnij jednocześnie SELECT, OPTION i CONTROL oraz: ESC – extra granaty, strzałka do góry – extra magazynki, przecinek – dodatkowa energia, T – następny level. Kombinacja OPTION + CTRL + przecinek – regeneruje energię. Skipper leveli: OPTION + CTRL + A.

OPERATION HORMUZ C-64

■ Exoceta można zniszczyć strzałem z działka lub rakietą powietrze-powietrze. Gdy lecisz nad lądem nie strzelają w twój lotniskowiec. 1-4 – zmiana broni, F – flary, S – mapa.

OPERATION THUNDERBOLT Amiga

■ Ugraj 50.000 punktów i zgiń. Do High Score wpisz się jako: WIGAN NINJA. Włącz nową grę. Teraz F7 zmienia levele.

■ Wpisz TEDOMTAEHC – wieczne życie. Ten sam efekt: WIGAN NINJA w High Score.

OPERATION WOLF Amstrad

■ Gdy na planszy tytułowej zmieniające się cyfry dojdą do 000, naciśnij SPACE. Jesteś nieśmiertelny.

PC

■ Na początku 2 levelu zestrzel kokosa z palmy – otrzymasz 5000 punktów. Strzelaj w małe pojemniki z literą P – podwyższają energię. B – rzut granatem.



Spectrum

■ Na początku gry, gdy ukaże się napis COMMUNICATION SETUP wciśnij wszystkie klawisze, tak aby po bokach ukazały się dziwne paski. Teraz w czasie gry klawiszem T przenosisz się do następnej planszy.

ORGANIZER C-64

■ Po uruchomieniu gry ukaże się plansza z napisami. Naciśnij RUN/STOP. Pojawi się plansza edytora. Klawiszem F3 wybierz skrzynki i zapełnij nimi puste koła. Następną planszę wybierz przy pomocy CRSR. RUN/STOP – rozpoczęcie gry.

ORK Amiga

■ W wewnętrznym komputerze strzel w każdy róg ekranu; A – uzupełnia amunicję, F – paliwo, H – wzywa pomoc, RETURN – wszystko jak dawniej.

ORMUS SAGA C-64

■ Czasami w Port Eadis można dostać darmowe jedzenie – warto się załapać. Nie bądź jednak zbyt zachłanny – jeśli przekroczysz liczbę 255 to gra się zawiesi.

USAGI JOIMBO C-64

■ Aby stać się nieśmiertelnym, musisz podczas gry tyle razy wcisnąć F, żeby ramka wokół głowy zmieniła kolor na ciemnoniebieski.

OSIRIS Amiga

■ Kody do leveli: 1) SAHARA, 2) PIXLERS, 3) BLOCKOUT, 4) BLOCKADE, 5) SPHINX.

OUT OF THIS WORLD C-64

■ Jeśli zaczyna brakować ci żyć, naciśnij równocześnie: P+D+S+FIRE.

OUT TO LUNCH Amiga

■ Kody i miejsca startu: TZATZIKI – GREECE, PLANTAIN – WEST INDIES, FAYITAS – MEXICO, WONTON – CHINA, CHOUX – FRANCE.

OUTRUN C-64

■ Kiedy się rozbijesz, a przed tobą stoją gliny, rozpędź się trochę i wjedź na barierki. Gliniarze pojadą sobie, a ty nie będziesz musiał ropoczynać etapu od początku.

Amiga

■ Podczas gry naciśnij RED BARCHETTA, dzięki temu: S – kolejny etap, T – dodatkowy czas, B – rozpoczęcie gry od początku.

OVER THE NET Amiga

■ Jeśli wygrasz z komputerem i nie chcesz stracić prowadzenia, naciśnij ESCAPE – zakończenie meczu przy aktualnym stanie. Kiedy twoja drużyna przebije piłkę na stronę przeciwnika, poczekaj chwilę stojąc przy siatce. Kiedy przeciwnik będzie przygotowywał się do ścięcia, biegnij w tył i ustaw się w linii ze swoim zawodnikiem. Przy takiej obronie każde ścięcie zostanie odebrane. Kiedy twój zawodnik serwuje wysoko i z podskoku, stań naprzeciwko zawodnika stojącego przy siatce. Kiedy piłka będzie tuż nad ziemią, pchnij joystick do góry – spowodujesz nieporozumienie u przeciwników. Jeżeli w czasie serwu piłka spadnie ci na ziemię, wykonaj szybko: joystick w kierunku serwu + fire – sędzia nie zagwiżdże.

■ Blokuj piłkę tylko przy ścięciach mistrzów każdego etapu mistrzostw. Szansa zablokowania piłki u innych drużyn jest bardzo mała.

OXXON C-64

■ Kody: 2) DEIMOS, 3) ANAKE 8, 4)TITAN EVIL, 5) LEXEL, 6) THEOPHILUS, 7) VAVILOV, 8) YAMATOMA, 9) STADIUS, 10) TYCHO, 11) EXTEMAR 7.

OXYD MAGNUM Falcon, PC

■ Kody: 2) 98242163, 3) 89693796, 4) 12349596, 5) 93255867, 6) 07659199, 7) 96549204, 8) 31222519, 9) 63343665, 10) 40222617, 11) 44598444, 12) 35787325, 13) 68099940, 14) 88815926, 15) 13236967, 16) 24629215, 17) 49344163, 18) 11076228, 19) 65670965, 20) 27763296, 21) 30124217, 22) 70220598, 23) 65870799, 24) 20527223, 25) 060020006, 26) 94254906, 27) 86510660, 28) 86993842, 29) 98493601, 30) 04496947, 31) 62087948, 32) 64526776.

P-47 Atari ST, Amiga

■W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako ZEBEDEE, wtedy: F1 – dodatkowe życie, F2 – zmiana levelu.

P. P. HAMMER C-64

■Naciśnij 1, 2, 3, 4 – wszystkie przedmioty.

■Dalsze kody: 29) ANSWER, 30) MIT, 31) FUENF, 32) MARK, 33) SIND, 34) SIE, 35) DABEI, 36) AEGYPTEN, 37) BESCHEID, 38) SAMSON.

C-64

■Jako kod podaj PFUSCHER i naciśnij dwukrotnie RETURN – nieśmiertelność oraz: SPACJA – przedmioty, F1 – klucze.

■Kody do leveli: 01) SARDINEN, 02) GARDINEN, 03) COUSINEN, 04) SCHIENEN, 05) BIENEN, 06) MIENEN, 07) SCHMIDT, 08) MUELLER, 09) MEIER, 10) HINZ, 11) KUNZ, 12) SCHULZ, 13) SCHNEIDA, 14) ALLE, 15) MEINE, 16) ENTCHEN, 17) SCHWIMMN, 18) AUFM, 19) SEE, 20) GOODBYE, 21) AND, 22) THANKS, 23) FOR, 24) THE, 25) FISH, 26) FOURTY, 27) TWO, 28) DA.

Amiga

■Kursorami możesz przechodzić przez mury – niestety nie wszystkie. L – skipper leveli.

■Kody: 1) BEVDESRR, 2) UDICGRAJ, 3) JCBBAJWJ, 4) UAVBCHRI, 5) AWHATGBH, 6) TVDWVFTG, 7) ITTWJDSG, 8) TSJVSCGF, 9) ARCUFBUF, 10) TIWVGWIE, 11) IHISAVHD, 12) TGFSCUCD, 13) AEVTUSJC, 14) TDTJWRFB, 15) ICFJJJEB, 16) TBCRSIWA, 17) WWSHFGGA, 18) SVIRHFAW, 19) HUBJCEWV, 20) SSVJECRV, 21) WRHEVBBU, 22) SJEDAATT, 23) HHUDJVST, 24) SGRGSUGSI, 25) DFDGRTUB, 26) SDAGERIR, 27) DCJWGJGJ, 28) SBCWAIUJ, 29) CWAACGII, 30) RVJBTFHH, 31) CUGBWECH, 32) RSWCJCJG, 33) CRTCSSEG, 34) RJFCFADF, 35) CICBGWVE, 36) RGSBAUFE, 37) CFIADTAD, 38) REAWUSWC, 39) CCUWWJRC, 40) RBHGJICB, 41) CAEGSHUB, 42) JVUGFFTA, 43) BURDIEGW, 44) JTDDCDUW, 45) BRAEEBIV, 46) JJJJVAHU, 47) BIGJWWCU, 48) JGWRJUJT, 49) FFTRITET, 50) JEFHRSDS, 51) FDCJERVR, 52) BBSJGIFR, 53) FAETAHDJ, 54) IWBSCGVI, 55) EURSUEF, 56) ATHVWDAH, 57) ESAVJCWH, 58) IJUUSARG, 59) EIGWEWBF, 60) AHDWGVTF, 61) EFUABTSE, 62) IERBDSGD.

■Napisz 1, 2, 3, 4 aby mieć wszystkie przedmioty.

■Kody: JBJSHVCF, FAGSBUUF, ITGJWJUD, ERWIRHTC, IJTITGHC, TIFGGFVB, IGCHIDJA, EFSHCCIA, IEIEEBCW, VCBEVJW, RBVFAEVEV, GAHCRUDU, JWECTTVU, BRVWDCFV, JJSWUBAU, WUCREBWA.

■Wpisz się jako TRITOON. Odtąd działają kody: 2. TCJHHTCE, 3. ABGHBSUE, 4. DWWGDJTD, 5. WVJFUICC, 6. SUGFWHUC, 7. ASWERFTB, 8. ERTDTEHA, 9. AJFCGDVA, 10. THCDIBIW, 11. AGSDCAHW, 12. EFIADWCV, 13. BDBBVUJU, 14. UCVBATEU, 15. BBGVRSDT, 16. FADWTRVS, 17. AVUAGIFS, 18. TURSIHBR, 19. BTDSDGAR, 20. FRARFESJ, 21. BJJUWDCI, 22. UIGUBCUI, 23. BGWTSATH, 24. FFTHTWHG, 25. REFHSVVG, 26. RCCHFTJF, 27. CBSHHSIF, 28. CAIIBRDE, 29. JVBJDIRD, 30. JUVJUHFD, 31. CTICAGDC, 32. CRBDRERB, 33. RJUDTDFB, 34. RIGWGCEA, 35. CHDWIBWA, 36. CFTVBWFW, 37. SERFEVAV, 38. SDDFVUWU, 39. DBAEASRU, 40. DAJDRRBT, 41. RWGDTJTT, 42. RUWDGHSS, 43. DTTDJGGS, 44. DSFIDFVR, 45. SJCJFDJJ, 46. SISJWCIJ, 47. DHIGBBDI, 48. DFBHRWRH, 49. TEVHJVFH, 50. ADHTSUEG, 51. ECESFTWG, 52. AAURHRGF, 53. SWRUBJBE, 54. WVDUDIAE, 55. ETATVGSD, 56. ASJWAFBC, 57. TRCWREAC, 58. AIWVTCSB, 59. EHIWGBCB, 60. AGGAIAUA, 61. UEWBCVSW, 62. BDTBEVGW, 63. FCFCVTUV.

PAC MAN C-64

■POKE 3451,x gdzie x – ilość żyć.

PACIFIC WAR PC

■By wygrać stroną japońską wystarczy zniszczyć przeciwnikowi 100.000 squads, czyli 1.000.000 żołnierzy.

■Na Liberatory najlepszy jest J2M Jack. Żeby okręty nie zawracały z drogi port, który określiłeś jako cel (DESTINATION) wyznacz im na macierzystą bazę (HOME).

PACLAND Atari ST, Amiga

■Wpisz AVALON na ekranie tytułowym – nieskończona ilość żyć.

PANG 2 Amiga

■Kody: DK51, 30FJ, FL59, Q058, FA20, 5F6J, CKD4, NF05, 4OV8, FDL0, V0D3, 49F8, WAQD, X03C, UUO9, 40FJ, DK49, P49X, 39V5, FE5C, 32H4, 1OF4, FD4G, 2O6G, DO49, XPE5, AQ1Q, E114, S04L, 2FF7, DEP5, OW75, TI27, TRP2, HGF6, MIRO, TUP8, EBO1, NEPT, 2I1O, X3Q1, NEC1, GUF7, A3K9, C5J0, JH90, JUBI, V069, T8OO, 4799.

■Napisz WHAT A NICE HEAT.

■W 5 levelu zestrzel wszystkie zapory. Z ostatniej wypadnie dodatkowe życie.

■Sposób na zdobycie punktów: na planszy z życiem nie zabijaj wszystkich kulek tylko najpierw weź życie, potem zabij kilka kulek i strać życie. Jak się okaże, życia nie tracisz, a punktów przybywa.

PANTHER C-64

■Po wgraniu gry, wpisz: POKE 14128, 197 lub POKE 14127, 169 – nieśmiertelność.

PAPER BOY C-64

■Występują dwa liczniki: punktowy i trafieniowy. Ten ostatni liczy trafienia gazetą w szyby, kosze na śmieci, nagrobki i stoliki. Wystarczy uzbierać na nim 7 punktów, po czym trafić gazetą w ostatnie okno dużego, białego domu – 99 punktów.

W I N D O W S P H U N

WindowError:00C Błąd pamięci. Potrzeba więcej RAMu. Więcej! Więcej!



PARA ACADEMY
C-64

■ Możesz przejść grę w szokującym tempie, jeśli pójdziesz na małe ryzyko: trzeba rozkręcić joystick i grać bezpośrednio na stykach.

■ Przy każdej konkurencji wymagającej szybkich ruchów w lewo i w prawo wystarczy przycisnąć i trzymać kombinację: X+C+V+SPACE – sukces gwarantowany.

■ Gdy nie możesz przejść testu, wciśnij i trzymaj: SPACE+B+C.

PARABOL STARS
Amiga

■ Napisz AWORD. Następnie F1...F10 - zmiana planety, 1...7 - skipper leveli, X – ekstra planeta, L – więcej żyć, C – więcej kredytu, B – bonus level, M – cud, Y – skończenie planety, G – zniszczenie przeciwników, D – samozniszczenie.

Atari ST

■ W trakcie gry wpisz hasło: A WORD. Teraz: C – dodaje punktów, D – zabija pierwszego gracza, G – paraliżuje stworki, L – dodaje życia, X – przenosi do sekretnego świata, B – przenosi do premiowanego poziomu, Z i T – zabija wszystkie stworki, 1 do 7 – przełączanie leveli, F1-F10 – wybieranie światów.

PATHAL
C-64

■ Klawisze 1-9 zmiana tła w studni.

PEGASUS
Amiga

■ Kody: SCREECH, DRAGONFLY, BEEBOP, CELESTIAL.

PEPPER'S ADVENTURES IN TIME
PC

■ Kilka odpowiedzi na pytania pojawiające się w grze. Was Ben born on Milk Street in Boston? TRUE. Answer true or false, kid: Was Ben the oldest child in his family? FALSE. Ben really loved the soap making business, right, kid? FALSE. Silence Dogood is Ben's cousin. True or false, kiddo? FALSE. Ben ran away to Philadelphia when he was seventeen, right? TRUE. The Leasther Apron Club was a bunch of guys who worked with leather, right kiddo? FALSE. Answer true or false, lad: The King of France once sent Ben a letter of congratulations for his electricity experiments. TRUE. Is Ben planning on going to England this year, kid? TRUE. Ben met Deborah when he was just a boy in Boston. True or false, lad? FALSE.

PERISH
C-64

■ Kiedy lądujesz rakietą, odbij się parę razy od miejsca lądowania, a dostaniesz dodatkowe życie.

PERPLEX
C-64

■ Kody: 1) ELEKTRA, 2) EILA, 3) LUISA, 4) MAVIJKE, 5) SUSANNE, 6) MICHELE, 7) ROBERTA, 8) PATRIZJA, 9) ANGELIKA, 10) ALMA, 11) NADINE, 12) TIZJANA, 13) MANUELA, 14) ASLA, 15) GALITI, 17) NICOLE, 18) KERSTIN, 19) BRITTA, 20) GABY, 21) INGE, 22) DAHLIA, 23) FRANZINE, 24) MIONIKA, 25) CHRIST, 26) JANE, 27) MONA, 28) LISA, 29) PRINCESS, 30) MANDY, 31) VANESSA, 32) SYBILLE, 33) MAJA, 34) GRISELDA, 35) PARADISE, 36) PHYTON, 37) SINNEAD, 38) ENYA, 39) SIMPSON, 40) PAC-MAN, 41) RECAIL, 42) PREDATOR, 43) BIANCA, 44)FOX, 45) ARTHUR, 46) CENT, 47) DONT, 48) PANIC, 49) SALT, 50) PEPA, 51) AUTUMN, 52) LANNM, 53) SPALLEK, 54) JALOUSIE, 55) PICTURE, 56) TWENTY, 57) SIXTY, 58) YUCCA, 59) ASM, 60) LIQUEUR, 61) HANNOWER, 62) ARNOLD, 63) JULIANE, i The End.

PETER SCHILTON'S
C-64

■ Kody do leveli: B) 5424, C) 3888, D) 1828, E) 2881, F) 4121, G) 6186, H) 7126, I) 8685, J) 5625.

PHARAOH'S TOMB
PC

■ Naciśnij SCROLL LOCK. Następnie klawisz + na klawiaturze numerycznej – skipper leveli. Ostatni poziom trzeba przejść normalnie.

PHARAON'S CURSE
Atari

■ Kody do etapów: 1) HOS, HOSE, HOSEH. 2) HOSEHE, HOSEHEA. 3) HOSEHEAD + 4 razy spacja.

■ Hasło profesjonalistów: SYNISTOPS?. Kody: ?. SPHINX, 3. RAIDER.

PHM PEGASUS
C-64

■ Klawiszologia: F1..F4 – przełączanie nadajnika i wyznaczanie kursu, 1..5 – prędkość, R – radar, T – cel, W – uzbrojenie.

Amiga

■ Hasła: 1. SCREECH, 2. DRAGONFLY, 3, BEEBOP, 4. CELESTIAL.

PHOBOS'99
PC

■ Kody: 1) 11568, 2) 53052, 3) 20129, 4) 23646, 5) 43582, 6) 25934, 7) 18089, 8) 28611, 9)

31283, 10) 14100, 11) 33739, 12) 13528, 13) 52042, 14) 12986, 15) 24664, 16) 55864, 17) 28395, 18) 48733, 19) 26396, 20) 44883, 21) 52208.

PIEKIEŁKO
Atari

■ Włóż joya do drugiego portu, naciśnij FIRE i ESC – następna plansza.

PINBALL FANTASIES
Amiga

■ Kody do gry: EARTHQUAKE, VACUUM CLEANER, EXTRA BALLS, ANDREAS, ULF, FAIRPLAY, DIGITAL ILLUSIONS, THE SILENTS, FREDRIK, BARRY, CREW.

■ Po załadowaniu dowolnego stołu i „przescrollowaniu" się ekranu do dołu i do góry, wpisz bez naciskania ENTER: EARTHQUAKE – dowolna ilość tiltów, EXTRA BALLS – 5 bil zamiast 3, VACUUM CLEANER – skasowanie tablicy High Score, DIGITAL IILUSIONS – bila nigdy nie opuszcza stołu.

■ Wpisanie HIGHLANDER powoduje, że piłka staje się cięższa. Wpisanie FAIR PLAY wyłącza działanie ułatwień.

PINOMANIA
Amiga

■ Kody c.d: 33) PEPPER, 34) QUINTUPLE, 35) TINCTURE, 36) INCOMMUNICADO, 37) ENTRAILS, 38) TYPHUS, 39) MAD CAMEL, 40) MYTHOLOGY, 41) CONVEX, 42) THROSTLE, 43) BOBSLEIGN, 44) RECRIMINATION, 45) AILERON, 46) MAGPIE, 47) ABSOLUTE ZERO, 48) WHEEZE, 49) ELECTRICIAN, 50) POMICULTURE, 51) ADVERSARY, 52) EXPOSTULATION, 53) HAMMOCK, 54) MISPRONOUNCE, 55) PYROTECHNICS, 56) TURNSOLE, 57) COMMEMORATE, 58) JASMINE, 59) REMITTANCE, 60) SHY SHY SHY, 61) LONE LOUSE, 62) AVOIDANCE, 63) RUINOUS, 64) PANCREAS, 65) MAINSTAY, 66) CARTLOAD, 67) REVERSIBLE, 68) VARNISH, 69) HOMESTEAD, 70) VARIE GATE, 71) MYRIAD, 72) DIFFERENTIATE, 73) OFFSHOOT, 74) FEMININE, 75) NAUSEOUS, 76) ABSOLUTION, 77) CORROBORATION, 78) SEMINUDE, 79) SATISFACTION.

■ Kody: 9) BARON, 10) SPECTRUM48K, 11) GARLIC, 12) CARD, 13) ASCETIC, 14) SHERRY, 15) THUNDERBIRD, 16) HATE, 17) HAWK, 18) ABUSE, 19) MASSACRE, 20) ELEVITY, 21) DIE HARD, 22) BRIBE, 23) PAPERBACK, 24) PARAMOUR, 25) POTATO, 26) RETROGRADE, 27) DO NOT CHEAT, 28) INTOXICANT, 29) SURD, 30) TRUMPET, 31) DEMORALIZATION, 32) GET LOST, 33) REPPER.

PIPE DREAM
PC

■ Kody: HAHA, GRIN, REAP, SEED, GROW, TALL, YALI.

PIPELINES
Amiga

■ Kody: FOLD, EYES, EGGS, TEAR, PEAS, DUCT, PODS.

PIPEMANIA
C-64

■ Niektóre kody do leveli: 5. HAHA, 9. GRIN, 13. REAP, 17. SEED, 21. GROW, 25. TALL, 29. YALI.

Atari ST Amiga

■ Niektóre kody: 5. GRIP, 9. TICK, 13. DOCK, 17. OOZE, 21. BLOB, 25. BALL, 29. WILD.

PC

■ Kody do leveli: 5. HAHA, 9. GRIN, 13. REAP, 17. SEED, 21. GROW, 25. TALL, 29. YALI. Wpisuj na ekranie opcji – F2 z ekranu tytułowego.

PIPEPANIC
Atari ST

■ Kilka kodów: 10. JIP, 20. IPO, 30. KOP, 40. KMS, 50. ZVZ.

PIRATES
C-64

■ Klapę armatnią otwierasz najeżdżając na nią joystickiem i naciskając FIRE. Joy w lewo + FIRE – wychodzi pirat.

■ Niektóre miasta bronione przez forty można zaatakować z lądu, staczając jedynie walkę na szpady. Nie zawsze jednak udaje się uniknąć walki z fortem.

■ Gdy pokaże się komunikat, że twoja kariera się skończyła i polecenie byś przełożył dysk na stronę A, nie rób tego! Wyłącz stację i naciśnij FIRE. Gdy pokaże się komunikat, że stacja jest odłączona,



W I N D O W S P H U N

WindowError:00D Okno zamknięte. Nie wyglądaj.

a następnie napis READY, napisz RUN. Gra zacznie się od nowa, ale nie stracisz map, pieniędzy, statków ani ludzi.

■ Gdy zostaniesz chorążym we wszystkich mocarstwach, będziesz mógł bić wszystkich dla wszystkich.

■ Jeśli chcesz zobaczyć kiedy i gdzie przybędzie flota skarbów lub transport srebra wystarczy przed rozpoczęciem gry wpisać LOAD "DATE", 8, 1 lub LOAD "DATES", 8, 1. Po wgraniu i uruchomieniu (RUN) można sprawdzić gdzie i kiedy przybędzie transport.

Amiga

■ Rozpoczynając nową karierę, warto wpisać się na przykład jako: DRAKE, COLUMB, COOK, DA GAMMA, PINZON, etc. Rozkład jazdy Treasure Fleet. Lata 1560 – 1600: Cumana – early October, Puerto Cabello – late October, Maracaibo – early November, Rio de la Chacha – late November, Nombre de Dios – early December, Cartegena – late December, Campeche – late January, Vera Cruz – early February, Havana – Early March, Santiago – late March, Florida Channel – late April. Lata 1600 – 1620: Cumana – early October, Caracas – late October, Maracaibo – early November, Rio de la Hacha – late November, Santa Marta – early December, Puerto Bello – late December, Cartagena – early January, Campeche – early February, Vera Cruz – late February, Havana – late March, Florida Channel – late April. Lata 1620 – 1640: Caracas – early September, Maracaibo – late September, Rio de la Hacha – early October, Santa Marta – late October, Puerto Bello – early November, Cartagena – early December, Campeche – early January, Vera Cruz – late January, Havana – late February, Florida Channel – late March. Lata 1640 – 1660: Caracas – early October, Maracaibo – late October, Rio de la Hacha – early November, Santa Marta – late November, Puerto Bello – early December, Cartagena – early January, Campeche – early February, Vera Cruz – late February, Havana – late March, Florida Channel – late April. Lata 1660 – 1680: zobacz rozkład na lata 1620 – 1640. Lata 1680 – 1700: Caracas – early October, Rio de la Hacha – late October, Santa Marta – early November, Puerto Bello – late November, Cartagena – late December, Campeche – late January, Vera Cruz – early February, Havana – early March, Florida Channel – late April.

■ Zajęcie któregoś z miast przez kraj inny niż Hiszpania, spowoduje zmiany w terminie przybycia Floty Skarbowej.

PIRATES OF THE BARBARY COAST — C-64

■ Ładowanie dział: wybieramy opcję LOAD i odpowiednie numery dział, które znajdują się ponad białymi symbolami karabinków, kubła, armaty, szczotka biała, armata, kule armatnie, szczotka czarna, armata.

PIT FIGHTER — Amiga

■ Podczas gry wpisz LOBSTERS. F1–F10 – levele, C – walka finałowa.

PIXIE I DIXIE — Amiga

■ Gdy zobaczysz ser, zjedz go – dodatkowe życie. Podczas wgrywania gry dla jednego gracza naciśnij F1, inaczej się nie wgra.

PLAGUE — Amiga

■ Podczas ładowania gry trzymaj wciśnięty lewy przycisk myszy. Nstępnie naciśnij FIRE. Jesteś nieśmiertelny.

PLATOON — Amiga

■ Po wczytaniu gry napisz HAMBURGER HILL, używając znaku – z klawiatury numerycznej. Odtąd F1..F4 zmiana levelu.

PIERRE — Atari

■ Naciśnij SELECT – skipper leveli.

POKER (po polsku) — C-64

■ Wpisz CHOLERA jako odpowiedź na pytanie: Czy ty see, raise or fold?

POKER TOURNAMENT — C-64

■ Po wymianie kart podbijaj stawkę do maksymalnych rozmiarów. Zwykle przeciwnik tchórzy i zabierasz pieniądze (rób tak gdy masz słabe karty).

POLE POSITION — Atari

■ Przygotuj się zawczasu na drugi zakręt w lewo – to jedyny ostry zakręt na całej trasie.

POLICE QUEST 2 — PC

■ Instrukcja demontażu bomby: przetnij żółty, purpurowy, niebieski, połącz żółty, przetnij biały, żółty.

POLICE QUEST 3 — Amiga

■ Szyfr otwierająscy szafkę na pierwszym piętrze to 776.

POLICE QUEST 4 — PC

■ W Parker Center, na parterze stoi maszyna z cukierkami. Wrzuć do niej drobne, wyjmij batonik i daj go facetowi w hallu. Gdy w poniedziałek przyjedziesz do South Central kupić klej i jabłko, przed sklepem będzie pijak. Jeśli dasz mu drobne dostaniesz punkty.

POLSKA LIGA — C-64

■ Aby kupić zawodnika jak najtaniej, płać o 1000 więcej niż kosztuje.

PONG — Atari

■ Kody dostępu do teleportów: TULAN, MIMAS, KUSZA, DARAS, MIRAS, TIRUS, WINDA, RADIO.

■ Dodatkowy kod do teleportacji: D.B.K (razem z kropkami).

POO YAN — C-64

■ Nieśmiertelność – POKE 20634,173.



Tipsy

POOL OF RADIANCE Amiga

■ Podczas walki poczekaj na ruch przeciwnika i wciśnij ALT-X. Wygrałeś.

POPEYE C-64

■ Po wgraniu gry należy wpisać: POKE 2405, 255 lub POKE 2406, 255.

POPULOUS Amiga

■ Kody: PEHE, WIUPAK, CCUXAD, MOMNAF, ADVHAK.

■ Na początku każdego etapu komputer dysponuje tylko kilkoma ludzikami. Wystarczy więc obniżyć teren...

■ Tworząc boga, wpisz jako hasło: ADKITAKDUGZLRGWZ, a będziesz miał wszystkie umiejętności na maxa!

■ Znajomość poniższych haseł pozwala na sprawdzenie swoich sił z przeciwnikami na podanych poziomach: 225 – HURTOGODOR, 250 – VERYOXT, 275 – BUGINOND, 300 – BILQUAZOUT, 325 – SCODEING, 350 – SUYDIEHOLE, 375 – SADOUTER, 400 – BADMEILL, 425 – BURIKEPIL, 450 – JOSYMAR, 475 – MINCEME, 500 – SHADWILDON, 999 – KILLUSPAL.

PC

■ Kody: 1) HURTOUTORD, 3) TIMUSLUG, 4) CALDIEHILL, 5) SCOQUEMET, 6) SWAVER, 7) KILLPEING, 8) EOAOZORD, 9) BURWILCON, 10) MORINGILL, 11) NIMHILL, 12) BILCEMENT, 14) WEAVHIPHAM, 15) ALPOUTOND, 17) IMMUSILL, 18) HOBDIETORY, 19) BUGQVEEND, 20) SHADTED, 21) CORPEHAM, 23) SADWILLOW, 24) LOWINGICK, 26) VERYMEEND, 27) MINMPME, 31) DOVVSICK, 32) SHIDEHOLE, 34) JOSTME, 35) TIMPEOLD, 36) CALOZBOY, 37) SCOWILDOR, 38) SWAINGPAL, 39) KILLOHOLE.

■ Kilka kodów: 4) CADIEHILL, 8) SWAVER, 10) MORINGILL, 12) BILCEMENT, 20) SHADTED, 26) VERYMEEND, 27) MINMPME, 31) DOUUSICK, 32) SHIDEHOLE, 35) TIMPEOLD, 36) CALOZBOY, 37) SCOWILDOR, 39) KILLOHOLE, 40) EOAMELAS, 41) BURMPAL, 45) RINGBPAL, 46) WEAVINPERT, 49) IMMPERIL, 50) HOBOZJOB, 55) SADMPT, 56) LOWHIPBAR.

POPULOUS 2 Amiga

■ Najlepszy kod: ADKITAKDVGZLRGWZ.

■ Kody doświadczenia: FKDDMTNDFZKQBQPT, CDDDWUNDNFKQRHPT, AEDDBMNDKGKQDKPT, AKDDLLNDIJKQDIPT.

■ Tworząc własną osobowość użyj hasła: ADKITDJCVQWIRWRL. Aby przyspieszyć zmagania z bogami, po wybraniu CONQUEST, jako miejsce walki wpisz: LONEAB.

■ Pierwsze cztery litery odpowiadają za wizerunek boga. Następne dwanaście za ilość doświadczenia. Ostatnie cztery za numer świata. Kod do pierwszego świata dający maksymalną ilość energii: HLFLJAEEMEJMNMFADHOL

Atari ST

■ Aby wywołać błyskawicę bez straty mana, przesuń kursor na cel, naciśnij przycisk myszy, przytrzymaj klawisz: 1 i puść przycisk myszy. Błyskawica będzie trwała do póki nie naciśniesz znów przycisku myszy. Przytrzymaj klawisz F9 by zwiększyć mana.

Amiga, PC

■ Hasła do leveli: 20. NGAF, 120. PIABAF, 200. OPEMAK, 301. UPTIAD, 401. ETIT, 502. IIHOAT, 599. SIWOAF, 700. INCCAK, 801. MOACAK, 999. WOITAB.

POWER AT SEA C-64

■ Nie atakuj żadnej bazy dwa razy, bo gra się zawiesi.

POWER SISTERS C-64

■ Napisz Armin – komnata do przodu. Na planszach: 1, 5. oraz 21. znajduje się niewidzialna cegiełka, przenosząca o trzy poziomy w górę. Naciśnij jednocześnie SHIFT, W, A, Z – skipper leveli. Znane z GIANA SISTERS pomocne murki, w PS cofają o kilka plansz do tyłu.

POWER SISTERS C-64

■ Kombinacja klawiszy: W + A + ? + SHIFT przenosi do następnej planszy.

POWER Amiga

■ Kody do poszczególnych leveli: 2 – LEVEL 2, 3 – VISUAL, 4 – COWBOY, 5 – URGENT, 6 – COPSUP, 7 – TOPTEN, 8 – D14DH7, 9 – ASOFGH, 10 – SOLONG, 11 – SURFIN, 12 – RACKET, 13 – BULLIT, 14 – QRAZZY, 15 – 36F6FR, 16 – UNLINK, 17 – PIXXEL, 18 – EUROPE, 19 – NEWTON, 20 – FREEZE.

■ Kody: INDIGO, GOODIE, SURFIN, CLOSED, XUQZOX.

POWERBOAT SIMULATOR Atari ST

■ Zatrzymaj grę klawiszem P i napisz ZIGGY – nieśmiertelność i nieograniczony czas.

PREDATOR 2 C-64

■ Na drugim etapie strzelaj w okna, kwiatki itp., wyleci z nich dużo amunicji.

SEGA MEGADRIVE

■ Wśród małych krzaków ukryty jest łuk, który trzyma na odległość predatora.

■ Hasła: 2) KILLERS, 3) CAMOUFLAGE, 4) LOS ANGELES, 5) SUBTERROR, 6) TOTAL BODY.

Amiga

■ W czasie gry włączyć pauzę i napisać YOU'RE ONE UGLY MOTHER – nieskończona ilość energii.



W I N D O W S P H U N

WindowError:00E Okno otwarte, nie zaglądaj.



PC

■Bandytom strzelaj w głowę. Na 2 poziomie magazynki ukryte są w doniczkach. Granaty, sieci, etc. można zestrzelić zanim odbiorą ci energię.

Atari ST

■Kod do drugiego poziomu: ENOLA GAY. Naciśnij F10 by odnowić życia.

PREHISTORIK PC

■W drugiej planszy nie zbieraj zapalniczki, tylko dojdź do końca planszy i daj joya w dół – extra poziom.

Amiga

■Na pierwszej planszy, po dojściu do jeziorka i złapaniu się balonu, zbliż się maksymalnie do góry ekranu. Cały czas staraj się utrzymać w górze (joy do góry). Teraz ptak ci nic nie zrobi, musisz uważać jedynie na rybki. Poruszanie w prawo i w lewo wykonuj po skosie joya, tak by cały czas lecieć w górze.

■Na 1 poziomie można wejść do wody tam, gdzie nie skacze rybka. Nie omijaj „żółtego krawatu" – to dodatkowe życie. Zawsze opłaca się stuknąć pałką gościa wiszącego w powietrzu.

PC

■Uderzaj cały czas maczugą po różnych planszach, jest tam ukryte jedzenie. W wodzie przed rybami też.

■Kody do leveli: 1) 5FBA, 3) 85E9, 4) 1901, 7) 398B, 8) CCAZ.

■Na początku każdego etapu, przy strzałce uderz kilka razy maczugą na prawo i lewo – dostaniesz żarcie.

■Podczas czołówki uderz po kolei (ale bez przytrzymywania) klawisze 1, 2, 3 i 4. Później naciśnij SPACE – jesteś nieśmiertelny.

PREHISTORIK 2 Atari ST, PC

■Przyłóż w napis LEVEL ? – dostaniesz 10-punktowego banana.

■Kody do leveli. Poziom BEGINNER: 1) 7120, 2) D4C4, 3) 3861, 4) 9C05, 6) 4643, 7) A9E7, 8) 0D84. Poziom EXPERT: 1) 1B66, 2) 7F02, 3) C5A3, 4) 2940, 6)F080, 7) 3722, 8) 9AC6, 9) FGE62. Aby ukończyć grę trzeba grać na poziomie EXPERT.

■Kod 6 levelu: EBB8. Jeżeli jakiś przedmiot jest poza zasięgiem twojego skoku, wybij się skądkolwiek (grzbiet miśka, etc.).

■Aby zdobyć więcej punktów, poskacz kilka razy po miśku i walnij go (uważaj żeby nie uciekł). Czasmi warto odbić się od niedźwiedzia i postukać w powietrze, można znaleźć życie lub ukryte schodki do platformy z jedzeniem.

■Jeśli jakiś zwierzak cię zaatakuje i odbierze ci energię, to zabij go i zjedz pozostałe po nim kości (wszystkie 6). Masz więcej energii.

■Każdemu z wrogów mozna skakać po głowie. Powoduje to zwiększenie liczby punktów za zniszczenie go. Dodatkowo działają oni jak odskocznia (skakanie po głowach nie powoduje utraty energii).

■Kody do leveli: 1) 5FBA, 2) F2D1, 3) 85E9, 4) 1901, 5) 1358, 6) A673, 7) 398B, 8) CCA2.

■Kody: 1) 6168, 2) C1F3, 3) 227B, 4) 8302, 6) 3FD2, 7) A059, 8) 00E1.

PC

■Kody: 1) 060C, 2) 93B7, 3) 215B, 4) AF06, 5) CF6D, 6) 5D11, 7) EABC, 8) 7860. Po naciśnięciu 5 na klawiaturze numerycznej poszerza się pole widzenia.

■Uderzaj maczugą w podstawy semaforów, przy których zapamiętujesz życie oraz semaforów na końcu levelu. Otrzymasz wielkie żarcie.

■Kody: 1) FEF0, 2) F4E0, 3) F8BE, 4) 08FF, 5) 1305, 6) D6D0, 7) E0DE.

■Na początku pierwszego levelu, gdy nad bohaterem znajduje się aureolka, naciśnij cyfry od 1 do 4. Nieśmiertelność.

■1) Do każdej jaskini, z której wychodzi się inną drogą niż wchodzi, można wejść jeszcze raz przez wyjście. Będzie to zupełnie inna jaskinia. 2) Po dojściu do trzech baseników z wodą (level 1) można wejść do pierwszego. Aby z niego wyjść należy iść w lewo.

PRELIMINARY MONTY Atari

■Do III planszy włącznie można przeskakiwać naciskając klawisz SELECT.

PREMIER MANAGER Amiga

■Zadzwoń pod 781560 – wszystko na max. i 20 mln. funtów.

PC

■Po przejściu do planszy kupna/sprzedaży zawodników i wybraniu ikony sprzedaż, możesz spróbować sprzedać obcego zawodnika. Wystarczy skierować kursor nieco poniżej listy własnych zawodników (tzn. poniżej ostatniego, nawet pustego miejsca na li-

ście!) i kilkakrotnie kliknąć. Czasami okaże się, że możesz sprzedać zawodnika, którego nie posiadasz. Uwaga! Czasami zamiast obcego zawodnika, do sprzedaży wystawiony bedzie twój bramkarz (sprawdzaj nazwiska). Przy zbyt częstym używaniu tej możliwości gra może się zawiesić. Tips nie działa już na PREMIER MANAGER 2.

PREMIER MANAGER 2 — Amiga

■ Dobrym sposobem na zarobienie pieniędzy jest zatrudnienie YOUNG TEAM Scouta (łowcę młodych talentów). Każdego znalezionego zawodnika promujemy do składu i sprzedajemy z zyskiem 4 tygodnie później. Najlepsze ustawienie to 5-2-3, z NORMAL PASSING i TACKLING, NEAREST MAN MARKING, MEDIUM RANGE SHOOTING i LONG BALL. Z takim ustawieniem nikt ci nie podskoczy.

PREMIERE — Amiga

■ Na ekranie tytułowym wpisz STARKPLUGS, teraz wpisanie w czasie gry CHEAT da ci nieśmiertelność.

■ Na ekranie z napisem „press fire to roll cameras" napisz SPARKPLUGS – nieśmiertelność.

PREZYDENT — C-64

■ Kup w jednym miesiącu poważne ilości złota (stracisz 1% wyborców). Później, zwłaszcza przed wyborami, sprzedawaj tyle złota, by wyjść w każdym miesiącu na plus. Co miesiąc zdobywał będziesz 1% wyborców.

PRICE OF MAGIC — Atari

■ Żeby widzieć w ciemności, po znalezieniu EYEBRIGHT wydaj komendę RUB EYEBRIGHT INTO EYES.

■ Atakujący cię szkielet można zabić wytrwale go atakując (Kill Skeleton, Attack Skeleton itp.). Tak samo można się pozbyć ducha i ślimaka. Gdy zostaniesz zabity, na pytanie komputera odpowiedz: RESTORE, a na pytanie o hasło trzy razy odpowiedz FF – otrzymasz 255 punktów energii.

PRIDE — C-64

■ Hasła do wpisywania w opcji ENTER PASSWORD: 2. LOAD SYNTH, 4. ICELAND SUMMER, 5. A DAY IN THE LIFE, 6. TEARS OF A CLOWN, 7. MEMPHIS SKY, 8. WHEATLAND, 10. WITHIN THE LIFE.

PRINCE OF PERSIA — Amiga CDTV

■ Na ekranie tytułowym naciśnij SPACE, a w trakcie gry SHIFT-L przenosi do następnego levelu (skutkuje tylko na trzech pierwszych). Na ósmym levelu, gdy wrota są otwarte ale nie wiesz jak zejść na niższy poziom, poczekaj przy kracie, przyjdzie mysz i cię uwolni.

Amiga

■ Aby uniknąć walki należy wcisnąć klawisze: Amiga + Amiga + SHIFT + Q. Teraz naciskając klawisze ze strzałkami możesz podglądać następne ekrany. Jeżeli przed tobą jest ekran z wojownikiem zrób jego podgląd, a następnie wbiegnij tam. Wojownik zniknie.

■ Aby zrobić Save należy nacisnąć CTRL, lewy A= i G. Inne kombinacje: CTRL + A= + S – sound off, CTRL + A= + A= – abort mission, CTRL + A= + R – retry, CTRL + A= + V – news!

■ Przyciśnij jednocześnie oba klawisze AMIGA + lewy SHIFT + Q. Teraz klawiszami 1..9 przerzucasz etapy, a klawiszem R dodajesz energii.

Amstrad

■ W pierwszej planszy wyjdź z celi w dół, potem w prawo, przeskocz strażnika, zawieś się na półce – otworzą się drzwi i będziesz w drugiej planszy. Podczas wgrywania, gdy magnetofon się zatrzyma wpisz: GREG – zatrzymuje upływ czasu.

Nintendo

■ Kody: 3) 53184434, 4) 45270131, 5) 22262324.

■ Kody: 2) 28700232, 3) 29795444, 4) 98582320, 5) 85554748, 6) 74363021, 7) 97589344, 8) 43001738, 9) 51139315, 10) 97881345, 11) 76410032, 12) 56390032, 13) 20007003, 14) 11098114.

Amiga

■ Naciśnij obie AMIGI + SHIFT + Q – uaktywnienie specjalnych możliwości: R – zmartwychwstanie i energia, SHIFT+W – bezpieczne spadanie w czasie muzyczki, W – sekwencja końcowa, SHIFT+I – odwraca ekran do góry nogami, – przełącza efekty dźwiękowe, M – odgrywa aktualny efekt, ALT+S – znika wszystko z wyjątkiem bohatera. Po dwukrotnym naciśnięciu obraz przestaje migotać. ALT+D – Pokazuje sekwencję końcową po skończeniu czasu. Kursory – oglądanie labiryntu, Od 1 do 9 – przeskok leveli o naciśniętą cyfrę, CTRL+Q – reset, CTRL+A – powrót do początku levelu, CTRL+R – powrót do planszy tytułowej, plus i minus – upływ czasu.

Macintosh

■ W szóstym levelu (pod koniec planszy) gdy masz przeskoczyć wielką przepaść, gdzie po drugiej stronie stoi twoje lustrzane odbicie, nie skacz, ale normalnie spadnij. Od tej pory jesteś na 9-tym levelu.

PC

■ 1) Z ostatniego poziomu jaskini odlatujesz dywanem, ale musisz przedtem otworzyć kratę u góry. 2) Na ostatnim poziomie ruin musisz wskoczyć na posąg, który ożyje i przeskoczysz na nim przepaść. 3) W ruinach znajdziesz miecz swego ojca, jest on znacznie skuteczniejszy.

■ Droga na drugi level. Wejdź do komnaty ze strażnikiem i sprowokuj go, by poszedł za tobą. Wejdź do góry, przejdź do następnej komnaty i skorzystaj z tajnego przejścia. Idź teraz do

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Varia – Baby na traktory, PeCety na złom, dupę w troki, zęby w ścianę i reforma; W załączeniu przesyłam fragmenty listów Marii Konopnickiej do Sylwestra Stallone; Lenin popierał piractwo mówiąc, że wszystko jest wspólne; Do nóg padlino i niech nikt nie waży się wstać bo jak topornę pierdolkiem to wam pęka szczęknie, świrki wam zaptakają i trupniecie padem;

pierwszej komnaty i zejdź na dół. Prędko biegnij, tak by strażnik cię nie złapał.
■ Aby przejść szybko drugi poziom w jaskini, zrób tak: Na początku biegnij w prawo i skocz na drugą stronę przepaści. Zejdź na dół. Skocz z powrotem na drugą stronę, a znajdziesz się na platformie z napojem. Po jego wypiciu skocz w przepaść. Znajdziesz się koło wyjścia. Reszta to już formalność...
■ Kolejne uzupełnienie: SHIFT-B – gra w ciemności tylko przy świetle świecy.
■ Na levelu 12 od razu biegnij w lewo. Gdy się zatrzymasz jesteś martwy.
■ Na trzecim poziomie idź w prawo. Stań tyłem do przepaści i opuść się w dół. Wypij zawartość butelki z zielonymi bąbelkami i opuść się w dół. Zlecisz powoli od razu do obok przejścia na następny poziom.
■ Uruchom grę z parametrem MEGAHIT. Od tej pory działają hot key-e: SHIFT T – dodaje siły, – dodaje czasu, SHIFT L – przenosi do kolejnego levelu, SHIFT W – chwilowa nieśmiertelność, SHIFT K – zabija wzrokiem przeciwnika, SHIFT I – odwraca ekran do góry nogami (potrzebne na poziomie 9), SHIFT B – ekran ciemnieje, widać tylko bohatera. Klawisze U, H, N, J – oglądanie całego poziomu. Naciśnij CTRL L, kiedy pojawi się kościej. Pozwala dojść bezpiecznie do 13. levelu. Kody: 4.2.4. – butelka T, 4.2.5. – butelka F, 4.2.7. – butelka M, 4.3.12. – butelka E, 4.4.3. – butelka B. Na pierwszym poziomie, przy pierwszej dziurze podskocz w miejscu kilka razy – otworzy się przejście na poziom drugi.
■ Droga na 2. level: sprowokuj strażnika, by pobiegł za tobą. Poczekaj, aż minie miejsce, gdzie spadłeś z góry. Kiedy to nastąpi, szybko wespnij się i omiń wojownika górą – nie możesz spaść – i biegnij do drzwi.

PRINCE OF PERSIA 2 — PC

■ Uruchom grę wpisując zaklęcie prince makinit. Dzięki temu: SHIFT T – butelka energii więcej, SHIFT I – odwrócenie ekranu, SHIFT B – efekt cieni, SHIFT K – butelka energii mniej, SHIFT W – płynne spadanie, K – powalenie przeciwnika i kilka innych udogodnień.
■ Kody (nr strony, gwiazdka): 1. 3, 2. 2, 3. 8, 4. 5, 5. 1, 6. 6, 7. 1, 8. 4, 9. 9, 10. 10, 11. 7, 12. 2, 13. 9, 14. 7, 15. 6, 16. 5, 17. 4, 18. 10, 19. 3.

PRISON RIOT — Spectrum

■ Po wejściu na dach wskocz na bandziora, który kręci się w miejscu, i ułóż litery w trzech rzędach, od góry: POR, RID, CI – bandyta odejdzie.

PRIVATEER — PC

■ Jeśli długo zbierałeś na nową broń a dysponujesz np. Centurionem i zamierzasz kupić dwa JONIC PULSE CANNON, to lepszym rozwiązaniem będzie kupno czterech TACHYON CANNON. Cena jest porównywalna a moc czterech słabszych dział jest bezsprzecznie większa niż dwóch silniejszych. Ponadto mają one mniejsze zużycie energii.
■ Jeśli dysponujesz THESAURUSEM bez ulepszeń silnika, to z pewnością lepiej jest użyć dwóch laserów niż dwóch MASS DRIVER czy jednego MESON BLASTER. Zużycie energii będzie znacznie mniejsze, a skuteczność porównywalna.
■ Bazy pirackie: Kwadrat HUMBOLDT system PENTORVILLE NAV 1 i kwadrat FARISS system SHERWOOD NAV 5. Produkty z kopalni sprzedawaj w rafineriach, gry i filmy z baz rozrywkowych sprzedasz korzystnie w PERRY NAVAL BASE, broń z PERRY w bazie pirackiej, a duperele od rolników wszędzie. Dobrą i tanią bronią jest MASS DRIVER CANNON. Z pocisków najlepsze są FFOE, a następnie IMAGE REC. Pocisków HEET SEEK i DUMB FIRE nie kupujcie.

PROBLEM JASIA — Atari

■ Naciśnij klawisz kursora – chwilowa pauza. Nie używaj podczas pokazywania plakatu. Jeśli nie zdążysz ułożyć 9. obrazka, wpisz się jako XXX. Następnym razem będziesz miał więcej czasu.

PROFESSIONAL KILLER — Atari

■ Każdą ofiarę można zlikwidować snajperskim strzałem z dystansu.

PROJECT X — Amiga CD 32

■ W trakcie gry naciśnij: prawy przycisk myszy, ESC, a następnie lewy przycisk myszy – skipper leveli.

PRZEMYTNIK — Atari

■ Po kupieniu „Błyska" odleć do innej galaktyki i już wygrałeś.



■Handluj tylko środkami psychotropowymi (przebicie z 400 – 500 na 650 – 900). Dobre statki kupisz na pierwszej planecie układu.

PSYBORG Amiga

■Kody do leveli. Anacreon: 2) 1610, 3) 1510, 4) 1704. Krypton: 1) 7564, 2) 5027, 3) 5269, 4) 7235, 5) 4794. Kalgan: 1) 0413, 2) 9411, 3) 6855, 4) 9591, 5) 4269. Zorgon: 1) 4640, 2) 4412, 3) 2436, 4) 8883, 5) 5564. Terminus: 1) 0722, 2) 4464, 3) 9802, 4) 9972, 5) 2972, 6) 5804. Trantor: 1) 6619, 2) 7672, 3) 6765, 4) 0218, 5) 9336, 6) 3704, 7) 4970. Sol: 1) 3610, 2) 2349, 3) 3482, 4) 2613, 5) 7292, 6) 2022, 7) 4425.

PSYCHO PIG C-64

■Po wzięciu ubranka wpisz hasło: SKAMPIG. Będziesz odporny na bomby.

PUFFY'S SAGA Atari ST

■Naciskając kolejno klawisze F1..F7 kompletujesz klucze i powiększasz energię. F6 oraz F7 naciśnięte jednocześnie wywołują mapę poziomu.

PULSOID C-64

■Po rozpoczęciu gry naciśnij SHIFT LOCK. FIRE – skipper leveli.

PURPLE HEART C-64

■Aby przejść fortecę na drugiej planszy, należy podejść z boku i strzelać w działo z ukosa.

■Staraj się iść jak najszybciej i nie zabijaj wszystkich żołnieży na planszy – unikniesz bombardujących śmigłowców i samolotów.

PUSHOVER 2 Amiga.

■Kody od 1 do 100: 48474, 39943, 22881, 62824, 20169, 17457, 37626, 55083, 27173, 43893, 16720, 60613, 38970, 34047, 07481, 41528, 49009, 25001, 08474, 33475, 41949, 09888, 51837, 61725, 48026, 44215, 26705, 05384, 32089, 37473, 04026, 41499, 45525, 21488, 01477, 22965, 24442, 47407, 06313, 53720, 60033, 48217, 25395, 02573, 27968, 30541, 58509, 23514, 16487, 40001, 56488, 30953, 21905, 52858, 09227, 62085, 05776, 02325, 08101, 10426, 18527, 28953, 47480, 10897, 58377, 03738, 62115, 00317, 62432, 62749, 59645, 56858, 50967, 42289, 27720, 04473, 32193, 36666, 03323, 39989, 43312, 17765, 61077, 13306, 08847, 22153, 31000, 53153, 18617, 06234, 24851, 31085, 55936, 21485, 11885, 33370, 45255, 13089, 58344

■Kod do setnej planszy: 44543.

■Kolejne kody do leveli: 81) 29419, 82) 30443, 83) 29931, 84) 31979, 85) 32419, 86) 31467, 87) 30955, 88) 26859, 89) 27627, 90) 28651, 91) 28139, 92) 26091, 93) 26603, 94) 25579, 95) 25067, 96) 08683, 97) 09195, 98) 10237, 99) 09725.

■W czasie gry P – wyświetlenie wszystkich bloków. Przykładowe zestawy kodów: 10. 07680, 20. 15632, 30. 08718, 40. 30734, 50. 22046, 60. 17470, 70: 19071, 80. 28927, 90. 28671, 100. 44543. inne: 1. 00512, 2. 01536, 3. 01024, 4. 03072, 5. 03584, 6. 02560, 7.02048, 8. 06144, 9. 06656, 10. 07680, 11. 07168, 12. 05122, 13. 05634, 14. 04610, 15. 04098, 16. 12288, 17. 12800, 18. 13824, 19. 13312, 20. 15360, 21. 15876, 22. 14852, 23. 14340, 24. 10244, 25. 10756, 26. 11780, 27. 11268, 28. 09220, 29. 09732, 30. 08708, 31. 08198, 32. 24584, 33. 25096, 34. 26120, 35. 26608, 36. 27654, 37. 28166, 38. 27142, 39. 26630, 40. 30728, 41. 31240, 42. 32264, 43. 31752, 44. 29720, 45. 30232, 46. 29208, 47. 28696, 48. 20504, 49. 20992, 50. 22016, 51. 21504, 52. 23576, 53. 24088, 54. 23064, 55. 22552, 56. 18488, 57. 19000, 58. 20024, 59. 19512, 60. 17464, 61. 17976, 62. 16952, 63. 16504, 64. 16505, 65. 17017, 66. 18041, 67. 17529, 68. 19577, 69. 20089, 70. 19065, 71. 18553, 72. 22649, 73. 23161, 74. 24185, 75. 23673, 76. 21607, 77. 22119, 78. 21223, 79. 20729, 80. 28921.

Atari ST

■Kody: 1) 00512, 2) 01536, 3) 01024, 4) 03072, 5) 03584, 6) 02560, 7) 02048, 8) 06144, 9) 06656, 10) 07680, 11) 07168, 12) 05120, 13) 05632, 14) 04608.

■Wszystkie kody do leveli znajdują się w bibliotece SCREENS na drugim dysku tej gry. Kod do setnego etapu to: 28683.

■Opis klocków: STANDARD – po pochnięciu tylko upada, SPLITTER – po dotknięciu przez inny klcek rozpada się na dwie pół, STOPPER – nie można go przewrócić, klocki odbijają się od niego, EXPLODER – po dotknięciu wybucha, TUMBLER – po upadku toczy się tak długo aż napotka inny klocek, ASCENDER – gdy zostanie popchnięty leci do góry, aż na jego drodze znajdzie się półka, potem spada, TRIGGER – ten klocek musi upaść ostatni jeśli poziom ma zostać zakończony, VANISH – po dotknięciu przewraca się i znika, BRIDGER – buduje most i znika, DELAY – blok, który go uderzy odbija się i kontynuuje upadek w przeciwnym kierunku.

PUZZLES PC

■Gdy znudzą ci się panienki, wejdź pod okno PICS i następnie wciśnij ALT+M. 6 nowych dziewuch.

PYJAMARAMA Amstrad

■Wejdź do pokoju z czterema lampami. Wyłącz świecącą żarówkę i włącz inną. Zmieni się grafika.

Q 10 TANKBUSTER C-64

■Na końcu każdego levelu stań przy samej górze ekranu i stamtąd strzelaj – sposób na zwycięstwo.

■Jeżeli będziesz leciał w lewym górnym rogu ekranu, to nic nie będzie mogło w siebie trafić.

Q-BERT + R-NEST C-64

■POKE 4446,173 – nieśmiertelność.

Q. D. McDRAW C-64

■Naciśnij RUN/STOP, jeśli chcesz przejść cztery etapy.

W I N D O W S P H U N

Okna jednego człowieka sa dla innego murami.

QADRALIEN
Atari ST

■ Kody: 2. 170961, 3. 010655.

QUARANTINE
PC

■ Kody: 1) OMNICORP IS ALL KNOWING, 2) KEEP THE OPRESSOR OPRESSING, 3) THE MEEK SHALL INHERIT ZILH, 4) HAVE YOU HAD YOUR HYDERGINE TODAY, 6) KEMO CITY A NICE PLACE TO VISIT.

QUEST FOR GLORY
PC

■ Wpisz komendę „SUCK BLUE FROG" włącza ona cheat mode. Teraz ALT-H umożliwia zmianę twoich parametrów, a ALT-I twoich przedmiotów.

■ Niektóre kody do centrali: WHGB, ECHM, XOUI, FLGT, QUOW.

QUEST FOR TIRES
C-64

■ POKE 14864,0 wieczne życie.

R-TYPE
Amiga

■ W czasie gry przytrzymanie na trzy sekundy klawiszy: DELETE i HELP, przenosi o level w górę.

■ W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako SUMITA – nieśmiertelność.

■ Po ukazaniu się komunikatu INSERT DISK B naciśnij HELP i napisz ME. Następnie F1 – odporność na zranienia, F2 – możliwość przechodzenia przez ściany, F3 – 99 żyć, F4 – sterowanie myszą.

RACE AGAINST TIME
Spectrum

■ Przedmioty i ich zastosowanie: STOOL – użyj w Azji na podeście; SPANNER – zakręć fontannę; AXE – zetnij krzak w Ameryce Płn.; SPHINX – użyj koło rzeźb w Afryce aby zdobyć HEAD DRESS – po wejściu do piramidy musisz dojść do końca w prawo i podskoczyć.

RAID OVER MOSCOW
C-64

■ 0 – otwarcie drzwi do hangaru. Aby wylecieć z hangaru należy lekko się wznieść (FIRE), a następnie nacisnąć F7.

Atari

■ Podczas dema możesz się włączyć w dowolnej chwili.

RAIDER
Amiga

■ Kody do leveli: SHOT, DYKE, HIGH, LINK, PEAR, KILN, BAND.

RAILROAD TYCOON DELUXE
PC

■ Naciśnij klawisz F1 (Regional Display), trzymaj SHIFT + „~" (tylda), następnie naciskaj kolejno klawisze: 1, 2, 3, 4. Spowoduje to każdorazowo przypływ 500.000 $ do twojej kieszeni. Maksymalny przyrost to ok. 30.000.000 $.

RAILROAD TYCOON
Amiga, PC

■ W czasie gry klawiszem F1 zmień mapę na główną. Naciśnięcie kombinacji SHIFT 4 za każdym razem zwiększa twój kapitał o pięćset tysięcy jednostek w aktualnej walucie.

■ Rozpoczynając grę narób sobie możliwie dużo długów. W pewnym momencie zamienią się one w pieniądze.

■ Po wypowiedzeniu wojny innej sieci kolejowej, wybuduj w miejsce spornej stacji SIGNAL TOWER, a następnie TERMINAL. Będziesz mógł korzystać z miasta, a wojna się nie odbędzie. Po zdobyciu w ten sposób kilku miast można nawet korzystać z cudzych torów.



RAINBOW ARTS Amiga

■ Start z lotniskowca: napisz DAE, na końcu rozbiegu joy góra na ukos. C, D – zmiana uzbrojenia.

RAINBOW ISLANDS Amiga

■ Jeśli chcesz przejść obok Drakuli, musisz zebrać klejnoty w następującej kolejności: RED, ORANGE, YELLOW, GREEN, BLUE, INDIGO, VIOLET.

■ Kody (wyspa): 1) BRRBJSBJ, 2) RJSBJSBR, 3) SSSLLRRS, 4) BJBJBJRS, 5) LJLSLBLS, 6) SJBLRJSR, 7) LBSJRLJL, 8) RRLLBBJS, 9) RRRRSBSJ, 10) SRBJSLSB.

■ Na ekranie tytułowym wpisz: RJSDJSBR – podwójna tęcza, LBSVRLSL – kontynuacja od piątej wyspy, SSSLLRRS – szybka tęcza, BLRBSSBJ – szybkie buty.

RALLY SPEEDWAY Atari

■ Przytrzymując ESC spowalniasz grę.

RAMBO 3 Amiga

■ Nie dotykaj metalowych drzwi na pierwszym poziomie bo są pod prądem.

Atari ST

■ W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako RENEGADE – klawiszami 1, 2, 3 zmieniasz poziom.

RAMPAGE Atari

■ Zjedz ludzika, który zostanie po zabiciu potwora – energia.

RAPTOR PC

■ 1) Aby uzyskać ciekawe efekty, zmień datę w DOSie na 16/05/1994. 2) Żeby uzyskać ekstra broń, naciśnij podczas misji BACKSPACE.

RASZYN 1809 Atari

■ Wyślij cztery jednostki na lewy most, by powstrzymały posiłki austriackie, przybywające o 17.00. Pozostałe jednostki skieruj do walki z obecnym przeciwnikiem, a potem wycofaj je na most.

REACH FOR THE SKIES Amiga

■ Ostrzelanie (aż zacznie dymić) samolotu lidera szyku dwusilnikowych bombowców (leci on najniżej) spowoduje, że zawróci on całą wyprawę do bazy.

■ Gdy grasz Luftwaffe: 1) Spadek sił RAF-u nie zależy od liczby strąconych myśliwców angielskich, tylko od tego czy twoje bombowce zniszczą cele misji. 2) Wszystkie cele dla bombowców można też zniszczyć ogniem karabinów maszynowych myśliwca. 3) Gdy lecisz jako eskorta bombowców, nie trzymaj się ich kurczowo, tylko leć naprzód by związać wroga walką. Gdy grasz RAF-em: 1) Siły RAF-u zależą od strat w walce i od tego czy przeciwnik zdołał zbombardować cel misji. 2) Nie opłaca się rozbijać wyprawy bombowej – poszczególne pary bombowców nadal będą lecieć w stronę celu. Jest jednak na to sposób. Zaatakuj lidera szyku (leci prosto, podczas gdy pozostali zygzakują), nie zestrzeliwuj go tylko uszkodź, aż zacznie dymić. Zawróci on CAŁĄ wyprawę do bazy. Jeśli więcej niż jeden bombowiec leci prosto, liderem jest ten z nich, który leci najniżej. 3) Celność ognia twoich myśliwców (tych, którymi steruje komputer) zależy od twojego pierwszego ataku. Jeśli będzie on skuteczny i strącisz bombowiec, wyprawa zostanie zdziesiątkowana.



REBEL ASSAULT PC

■ Po kalibracji joystika, gdy pojawia się logo LUCAS ARTS, należy wcisnąć kolejno: GÓRA, FIRE, DÓŁ, FIRE, LEWO, FIRE, PRAWO, FIRE. Po chwili powinien rozlec się dźwięk dzwonka i chórek śpiewający Lucas Arts. Od tej chwili aktywne są klawisze: od 1 do 9 i od A do F – wybór dowolnego z piętnastu etapów gry. W czasie gry: szary plus – zerowanie poziomu zniszczeń, szary minus – zwiększanie poziomu zniszczeń (dla ambitnych), Z – koniec gry i przejście do głównego menu.

■ Wszystkie kody: Poziom EASY: 1) FALCON, 2) ANOAT, 3) YUZZEM, 4) BRIGIA, 5) GREEDO. Poziom STANDARD: 1) BIGGS,

W I N D O W S P H U N

WindowError:00F Niewytłumaczalny błąd. Powiedz nam, jak to się mogło stać.

2) KAIBURR, 3) MYNOCK, 4) DAGOBAH, 5) MIMBAN. Poziom HARD: 1) ACKBAR, 2) FORNAX, 3) BESPIN, 4) KESSEL, 5) ORGANA.

REBOUND Atari
■Zdobądź serw. Ustaw się nieco po lewej stronie od środka kortu, tak aby przeciwnik znalazł się po przekątnej. Następnie FIRE + LEWO + góra i wygrywasz.

RED BARON PC
■Aby nie zaczynać kariery co chwilę od początku, to gdy cię zestrzelą wciśnij Alt+Ctrl+Del. Zostaniesz wyrzucony do DOS'u!? Teraz wejdź znów do RED BARONA, wybierz Continue Career i zacznij misję od początku.

REDREEI C-64
■Nie opłaca się budować dużych statków pasażerskich, gdyż gra może się skończyć przed ich zwodowaniem.

REINCARNATION C-64
■Gdy złapiesz ptaka, szybko naciśnij C i H. Od tej pory wszystkie ptaki stoją w miejscu.

RELAXED EMOTIONS C-64
■Kody: 1) OOOPS UP, 2) CULT OF SNAP, 3) MOVE ANY, 4) MOUNTAIN, 5) JOE LE TAXI, 6) LAMBORGHINI, 7) DONT PANIC, 8) TRILLIAN, 9) ROCKETEER, 10) BACKDRAFT, 11) DUCK TALES, 12) BANANE, 13) YUCCA PALME, 14) COMPACT DISK, 15) LASER, 16) MOUNTAIN BIKE, 17) SWATCH, 18) BREE, 19) BOSS, 20) DO THE, 21) BARTMAN, 22) AMY GRANT, 23) HIP HOP, 24) ALAF, 25) ENIGMA, 26) YELLO, 27) VIDEO, 28) HARD DAYS, 29) MALORCA, 30) CRETA, 31) LEVEL ONE, 32) ITS MAGIC.

REPTON 3 C-64
■Kody do leveli: 2. CITADEL, 3. MORNING, 4. AWKWARD, 5. FRITTER; kody do edytora: 2. 89529, 3. 86102, 4. 81761, 5. 00344.

REPTON MANIA Amiga
■Kody do leveli: 1) EARTHWORM, 2) SEASNAKE, 3) ANEMONE, 4) BASILISK, 5) CEPHALOPOD.

RESCUE RANGERS HEROES PC
■W czasie gry naciśnij dwa razy ESC i raz F1. Zostaniesz przeniesiony do następnego poziomu.

RESCUE Amiga
■Kody: 2) LIVEL, 3) GAME, 4) NEBEL, 5) CHOPPER, 6) BERGE, 7) HOEHLE, 8) RUNDE, 9) LAND, 10) SCHUSS, 11) LASER, 12) REGEN, 13) POWER, 14) JUMPMAN, 15) WASSER, 16) SUPER, 17) SCHNEE, 18) ZOOCKER.

RESOLUTION 101 Amiga
■Naciśnięcie M + P zatrzymuje czas.

RETROGRADE C-64
■Na pierwszym poziomie uzbieraj tyle kryształków, aby licznik z prawej strony wskazywał 500 lub więcej. Następnie zleć na ziemię i idąc w jednym kierunku niszcz wszystko, co stanie ci na drodze. Kiedy zabijesz zielonego kosmitę lub robota, zabierz to, co po nim pozostało i idź do sklepu. Tam wybierz opcję drugą od dołu, wyjdź ze sklepu i szukaj otwartych drzwi. W ten sposób otwórz wszystkie drzwi.

RETURN OF THE JEDI Amiga
■Wpisz się do High Score jako DARTH VADER. F2 – zmiana poziomu.

REX 2 Spectrum
■Kod: 9980918605609007.

REX NEBULAR PC
■Przejedź myszą z wciśniętym przyciskiem (dowolnym) po krawędziach ekranu. Poznasz wszystkie wyjścia.

RICK DANGEROUS Amiga
■W czasie gry naciśnij HELP – nietykalność.

Atari ST
■W przerwie podczas ładowania naciśnij T – nieśmiertelność.

Atari ST, Amiga
■W HIGH SCORE wpisz się jako POOKY – kontynuacja gry w miejscu zakończenia.

RICK OF DANGEROUS 2 Amiga
■W HIGH SCORE wpisz się jako POOKY. Przy wyborze levelu startowego, możesz wybrać krótką (8-bit) lub długą (16-bit) wersję gry.

C-64
■Dynamit popchniesz stawiając go FIRE, dół i prawo (lub lewo). W czwartej planszy Ameryki strzel w wiszącego nietoperza. Zleci on na dół, a ty zeskocz w ślad za nim. W szóstej planszy Egiptu strzel w ścianę, a kamień wiszący u góry spadnie na twój poziom. Wejdź na niego i poczekaj – zjedziesz niżej. Zejdź z niego i pójdź na dół – jesteś na następnej planszy.

RINGS OF MEDUSA Amiga
■Jako imię wpisz: DESOXYRIBONUKLEINSAURE i użyj HELP.

C-64
■Podczas walki najedź mieczem na obcą armię, naciśnij FIRE, naciśnij RUN/STOP, wpisz RUN 98 – wygrałeś tę bitwę bez strat własnych.

RIOT Atari
■Na początku gry napisz ZYCIE TO WALKA – nieśmiertelność.

RIPSIS Atari
■Wciśnij wszystkie klawisze funkcyjne – nieśmiertelność.

RISE OF THE ROBOTS Amiga
■Zamiast pierwszego dysku włóż ósmy – super demo.
■Gdy chcesz walczyć tajnym zawodnikiem, wybierz opcję na dwóch graczy (wyskoczy HANDICAP). Wtedy skieruj jeden joystick w lewo, a drugi w prawo i tak parę razy. Obraz powinien mignąć i w wyborze zawodników jest SUPERVISOR.

RISE OF THE TRIAD PC
■Kody: DIPSTICK – włączenie Cheat Mode, SIXTOYS – 100% broni, zdrowia i kluczy, SHOOTME – nieśmiertelność, BURNME – odporność na ogień, LUNGDUNG – maska przeciwgazowa, FLYBOY – latanie, BADTRIP – wariacje, BOING – odbijanie się od ścian, GOARCH – następny poziom, GOTO – wybór poziomu, GOOBERS – restart epizodu, REEN – restart poziomu, WHACK – strata 10% zdrowia, PANIC – strata broni, 86ME – śmierć, RIDE – widok z lecącego pocisku, MA-

Tipsy

ESTRO – wybór muzyki, CARTIER – pełna mapa, RECORD – początek nagrywania, STOP – koniec nagrywania własnego dema, PLAY – demo, LONDON – mgła, NODNOL – wyłączenie mgły, WHERE – współrzędne gdzie jesteś, GOGATES – wyjście do DOS-u. Bronie: TOOSAD – czary, HUNTPACK – podwójne rakiety, JOHNWOO – podwójny pistolet, PLUGEM – karabin, VANILLA – bazooka, FIREBOMB – bomby ogniowe, HOTTIMES – rakiety samonaprowadzające, BOOZE – rakiety, BONES – bomby naziemne.
■ Mapa rejestruje wszystko to co robisz ty i co robią inni. Gdy kogoś zabijesz i będzie on spadał, to szybko włącz mapę a klawiszem FIRE zobaczysz wszystko w przybliżeniu.

RISK C-64
■ Grę najłatwiej skończyć wybierając Amerykę Południową na swe terytorium.
■ W czasie intro firmy IKARI wciśnij i przytrzymaj FIRE w joysticku podłączonym do portu drugiego. Bardzo ciekawy efekt po kilku sekundach (dotyczy wersji kasetowej).

RISKY WOODS Amiga
■ F1 – dodaje życie, F2 – dodaje pieniądze, F3 – zmienia level.

PC
■ Na ekranie tytułowym wpisz: QWERTYUIOP (górny rząd klawiatury). Podczas gry klawisze: F1 – zwiększa energię do 9 żyć, F2 – zwiększa ilość pieniędzy do 999 szt. złota, F3 – zwiększa ilość czasu o ok. 3 sekundy, daje też większą premię na końcu, F4 – następny etap.

RIVER RAID C-64
■ F1 – skipper leveli.

ROAD RACE Atari
■ Uciekając przed policją, staraj się trzymać środka szosy.

ROAD RASH Amiga
■ Jako kod wpisz: 2113201lH7VUKBE27QAG – jesteś na drugim levelu, motor DIABLO.

ROAD RASH 2 Amiga
■ Nieśmiertelność daje kod 01073TH (lub: 01073TFF).

ROADBLASTERS Amiga
■ Na linii startowej napisz LAVILLASTRANGIATO. X – obraca samochód, S – następny level, P – uzupełnia paliwo, G – kończy grę, O – usuwa całe uzbrojenie, 1 – UZI, 2 – pociski Cruise, 3 – osłona, 4 – dopalacze.

ROBBO Atari
■ Na planszy tytułowej napisz: JANUSZ PELC i SHIFT. 55 żyć (w ROBBO 2 – 80 żyć). Klawisz K przenosi na następną planetę.
■ Trzymając klawisze CTRL+OPTION+SELECT weź jedną śrubkę – przejdziesz na następną planetę.

C-64
■ Na planszy tytułowej wpisz: SEBASTIAN NOWAK. Masz 80 żyć.

PC
■ Kody: A) NONEZ, B) TYNGOD, C) WOKKOM, D) FOBBYX, E) XIONOR.

ROBIN HOOD C-64
■ Wyjście z więzienia: GO ON PRISONER – TAKE FOOT. STRANGLE GUARD. TAKE SWORD. OPEN BOLT. OPEN GRATING. GO IN THE GRATING. Do lasu wydostaniesz się przez okno komnaty Marion. Uzbroić się możesz u Hernea pod wodospadem. W drzewie przy wiosce znajdziesz brylant.

Amiga
■ Naciśnij lewy Alt i wpisz 378,(lub) 371, 372, 373, 441, 213, 114, 659, 103, 166, 167, 660, 828 (Robin Hoodł bo nie jadł).

ROBIN OF THE WOOD C-64
■ Gdy uwolnisz księdza, to dostaniesz dwa worki złota. Gdy spotkasz dziadka w białych szatach, idź za nim. Zaprowadzi cię do chatki, w której dostaniesz energię. Po dojściu do dziwnego posągu możesz, za złoto, dostać miecz, a później łuk i strzały.

ROBOCOP Amiga
■ W czasie gry trzymajac SHIFT napisz: ALEX MURPHY – regeneracja sił.
■ Zrób pauzę i wpisz BEST KEPT SECRET – będziesz niepokonany.
■ Gdy cyfry na stronie tytułowej dojdą do 000 naciśnij spację – nieśmiertelność.

C-64
■ Kiedy dojedziesz do końca pierwszej planszy zobaczysz dwie stalowe ściany. Podjedź do nich na styk i FIRE, potem klęknij i znowu FIRE (kilka razy). To samo zrób z robotem na drugiej planszy.
■ Na poziomie piątym wejdź do połowy schodów i zestrzel THUGSA.

ROBOCOP 2 Amiga
■ Na planszy tytułowej napisz SERIAL INTERFACE. F10 – skipper leveli, F9 – uzupełnia energię.

ROBOCOP 3 Amiga
■ Trzymając SHIFT, wpisz: THE DIDDY MAN. Teraz ESC służy do przerzucania leveli.

ROBOTZ Atari ST
■ Na ekranie tytułowym napisz ROBERT PRESLEY – nieśmiertelność.

ROCK & ROLL C-64
■ Naciśnij jednocześnie SPACE + 1 – skipper leveli.

ROCKETEER PC
■ Kody: SHOOTOUT, CHASE, RESCUE.

ROCKFORD C-64
■ Podczas gry wciśnięcie RESTORE, a następnie RETURN powoduje, że liczba przedmiotów, które musisz zebrać zmniejsza się do jednego.

ROCKMAN Spectrum
■ Kody: E) ONYX, M) SAGE, Q) CLAW, I) GURU.

RODLAND Amiga
■ W czasie pauzy wciśnij pięć razy klawisz HELP – nieskończenie

W I N D O W S P H U N

WindowError:010 Zarezerwowane na przyszłe pomyłki.

wiele żyć dla obu wróżek. Zbierz wszystkie kwiatki, pozostawiając przy życiu potworki. Wykorzystaj ich czasową metamorfozę, by je zniszczyć, uderzając nimi o ziemię. Pozostaną literki, z których spróbuj ułożyć napis EXTRA – dodatkowe życie.

Atari ST

■ Zatrzymaj grę i naciśnij pięciokrotnie HELP – nieśmiertelność. SPACJA – skipper leveli.

ROLAND'S RAT RACE C-64

■ Do High Score wpisz się jako THE.YOUNG.ONES. lub YOUNG.ONES. (po każdym wyrazie ma być kropka). Wszystko na max i nieskończone.

ROLLING RONNY Amiga

■ W tabeli HIGH SCORE wpisz się jako CHEAT.

Atari ST

■ F9 odnawia energię.

ROLLING THUNDER Amiga

■ Napisz JIMBABY – nieśmiertelność.

ROME AD 92 PC

■ Na drugim levelu nie marnuj pieniędzy na opłatę strażników Cezara. Kup gladiatora i ustaw się blisko muru na prawo od bramy. Posuwaj się wzdłuż muru, aż wejdziesz do wieży strażników. Idący za tobą gladiator zostanie schwytany, a ty szybko do pałacu.

■ 1) Nie okradaj nigdy na początku więcej niż trzech ludzi. To się może zemścić. 2) Ostrożnie używaj oszukanej kostki. 3) Pamiętaj, że oddziały szybko się męczą. 4) Prowadź ożywioną działalność polityczną i kulturalną, nie zapomnij o sponsorowaniu sztuki. 5) Staraj się zdobyć jak największy elektorat. 6) Nie próbuj sypiać z Kleopatrą. Kody: 1) CASSIUS, 2) DEUS, 3) ANDRONICUS, 4) UNUS, 5) PIUS, 6) DOMITIAN, 7) JOSEPHUS, 8) POMPEY, 9) URBANUS, 10) PARRICIUS, 11) CORNELIUS, 12) AGRIPPA, 13) NERO, 14) QUINQUE, 15) MARCUS, 16) BRYTANNICUS, 17) TACITUS, 18) LIVY, 19) IMPERATOR, 20) CRISPINA, 21) VESPASIAN, 22) JULIUS, 23) INFINITUM, 24) SULLA, 25) AUGUSTUS, 26) TRAJAN, 27) DIANA, 28) AGRICOLA, 29) GERMANICUS, 30) CLAUDIA, 31) ANTONICUS, 32) TIRTUS, 33) GAISU, 34) SEPTEM, 35) JULIA, 36) SEVENUS, 37) NAUSEM, 38) OCTAVIAN, 39) CRACCUS, 40) BRITANNIA, 41) ANTORIA, 42) MAXSIMAN, 43) DRUSUS, 44) ASTRA, 45) JUPITER, 46) DIOCLETIAN, 47) POSTUMUS, 48) LIVIA, 49) GRACCHUS, 50) NOVEM, 51) CANTAURUS, 52) CICETO, 53) AMICUS, 54) CARPATHIA, 55) ROMULUS, 56) GLOBUS, 57) CONSTANS, 58) URSULA, 59) JANUS, 60) HADRIAN, 61) FACO, 62) TIBERIUS, 63) HONORIA, 64) ANNUS, 65) HERA, 66) MERCULIUSU, 67) PLUMBOM, 68) LUCIUS, 69) CATO, 70) APPIA, 71) CORIOLANUS, 72) GRATIA, 73) POLLUX, 74) CASSIOPEIA, 75) FLOERAT, 76) RADIUS, 77) JULIAN, 78) APOLLA, 79) ANTONICUS, 80) SEXTUS, 81) DOMINUS, 82) GLORIA, 83) BELLUM, 84) ZEUS, 85) MESSALINA, 86) PLINIUS, 87) SIRIUS, 88) FLAVIA, 89) ULNA, 90) CISSIM, 91) HIBERNIA, 92) BACCHUS, 93) AUDIO, 94) VIDEO, 95) AQUA, 96) GARUILUS, 97) AGRIPPINA, 98) JANUS, 99) DIONYSTUS, 100) REMUS, 101) CALIGULA, 102) OMNIBUS, 103) COGITO, 104) PAULUS, 105) OCTAVIA, 106) CLARXILUS, 107) SACRUM, 108) CAESAR, 109) ANDROMEDA, 110) MARS, 111) ARDUA, 112) CASTRA, 113) CAVETA, 114) PONIFEX, 115) CONSTANTIUS, 116) BRUTUS, 117) COLOSELINN, 118) SEPTIMUS, 119) EPHESUS, 120) OLIVIA, 121) GALLATIA, 122) PONTIUS, 123) CARATACUS, 124) VENUS, 125) CONTRA, 126) VIRGIL, 127) AMEAN, 128) PATRICIA.

■ Przytrzymanie klawisza ALT i wstukanie poniższych kodów daje rozmaite efekty. Herculaneum: 764 – uderzenie błyskawicy, 826 – erupcja wulkanu, 283 – przypływ pieniędzy na zaku armii, 472 – kończy level. Rome 1: 442 – wieczór, 443 – noc, 719 – zakup niewolników, 608 – zakup niewolnic, 426 – rozpoczęcie handlu niewolnikami, 682 – kończy level. Britain: 233 – pożar, 234 – noc, 235 – dzień, 232 – deszcz, 490 – kończy level. Rome 2: 114 – zakup niewolników, 442 – wie-



czór, 443 – noc, 551 – zakup extra niewolnicy do własnego użytku (!!!), 362 – kończy level. Egypt: 809 – kończy level, Rome 3: 403 – noc, 434 – zakup niewolników, 624 – kończy level. Kody te wprowadzać trzeba w czasie gry (z ALT'em!).

ROOSTER Amiga

■ Podczas gry wciśnij prawy klawisz myszy i trzymając go rozwal jakąś maszynę lub stwora, a zostaniesz przeniesiony na wyższy poziom.

ROOSTER 2 Amiga

■ W menu gry wpisz jako hasło słowo WETERAN. Możesz wziąć więcej amunicji i apteczek.

ROTOR Amiga

■ Hasła: 1. GAG, 2. LIP, 3. FLY, 4. MEN, 5. AWE, 6. TNT.

Atari ST

■ Siódmy kod: END.

RUBICON Atari ST, Amiga

■ Wciśnięcie pauzy i później * daje nieśmiertelność.

■ Podczas gry naciśnij spację i wpisz THEREAPER. Teraz: Spacja+/+L – następny etap, F1-F8 – broń, F10 – uzupełnienie energii do broni.

RUCU Atari

■ Przełącz joystick do drugiego portu i wciśnij FIRE – przeniesie cię do następnej planszy.

RUFF AND READY Atari

■ Na ekranie tytułowym wciśnij: START + SELECT + OPTION + FIRE. Jesteś nieśmiertelny.

■ Hasło: EVIL NEVER DIES powoduje zatrzymanie upływu energii.

RUFF'N'TUMBLE Amiga

■ Kody: 1) 6581, 2) 3178, 3) 8392, 4) 7339

RUGBY C-64

■ Kiedy pojawi się dwóch zawodników: F7 – tło, F1/F3 – kolory koszulek, F5 – poziom trudności.

RUM RUNNER Atari

■ Naciskając klawisz SELECT tuż przed startem zmieniasz planszę, na której będziesz pływać.

RYGAR C-64

■ Rozpadliny przechodzisz trzymając dwa FIRE'y.

SABOTAGE ZX Spectrum

■ Kody: 2. BUMBLE BEE 2, 3. ONOMASTICS 5.

SABOTEUR C-64

■ Hasła do poziomów: 1. JONIN, 3. KIME, 4. KUJI KIRI, 5. SAIMENJITSU, 6. GENIN, 7. MI LU KATA, 8. DIM MAK, 9. SATORI.

■ Gdy znajdziesz bombę, szybko bierz ją i zostawiaj kilka razy w tym samym miejscu. Za każde zostawienie masz 10000 $. Uważaj tylko, by nie przekręcić licznika.

Spectrum

■ Zatrzymanie czasu: POKE 37122,0; nieśmiertelność: POKE 61340, 201.

SABRE TEAM Amiga

■ Przed zakończeniem każdej tury zostaw kilkanaście punktów ruchu na wypadek spotkania z wrogim żołnierzem.

■ Nie wystarczy pozostawić żołnierzowi zapas punktów ruchu, trzeba jeszcze odpowiednio go ustawić (twarzą do kierunku zagrożenia) inaczej nie zareaguje.

SAINT DRAGO Amiga

■ Podczas gry naciśnij CAPS LOCK i napisz: WEAPON0 – lepsza broń, LEVEL0 – skipper leveli, LIFES0 – życie.

■ Wciśnij CAPS LOCK i wpisz: DAECAFFEINATED. Wciśnij RETURN i jesteś nieśmiertelny.

SAM C-64

■ Jeśli wgrywasz program w TURBO, to by działał poprawnie musisz uruchomić: SYS 64738, a potem SYS 2064. Dotyczy także wersji polskiej.

SAMMY LIGHTFOOT C-64

■ Nieśmiertelność: POKE 3678,189.

SAMURAI WARRIOR C-64

■ Na czwartym levelu wejdź do domku, podejdź do kobiety i wystaw ręce (joy w prawo). Kobieta wyjdzie, i wróci po chwili z miską pełną ryżu, który daje energię.

■ Wyciągnięcie miecza: lewo – na ukos, schowanie miecza: prawo – na ukos. Stojąc vis a vis przechodnia, z wyjątkiem Ninji, kłaniasz mu się naciskając FIRE.

SANGO FIGHTER PC

■ Jeśli grasz z opcją STORY MODE to aby pokonać żołnierzy stań w prawym rogu i kiedy usłyszysz gościa obok, atakuj – efekt murowany.

SAPER Atari

■ Jednoczesne naciśnięcie START, SELECT i OPTION przenosi do następnej planszy. Kombinacja działa, jeżeli naciśnie się po niej FIRE.

SARAKON Amiga

■ Hasła: LUNKWILL, VRANX.

SAVAGE Atari ST, Commodore

■ Kody: 2. SABATTA, 3. PORSCHE.

SCENARIO C-64

■ Najłatwiej ukończyć grę, wybierając na obszar startowy państwo w północno-wschodniej Rosji, nad morzem. Dużo minerałów i łatwość obrony.

■ Opłaca się budować fabryki okrętów i produkować je – są najsilniejszą bronią.

■ Zainwestuj po 800.000 w każdy surowiec kraju. Operację powtórz dwa razy Strażników fabryki zabijasz strzałem w głowę.

■ Zawsze stawiaj (o ile to możliwe) 5 fabryk. Wtedy nie stracisz kasy.

SKOOL DAZE Spectrum

■ Gdy chcesz zabrać obrazek ale wisi on za wysoko, poczekaj na nauczyciela. Gdy znajdzie się on pod obrazkiem strzel w niego dwa razy. Drugi pocisk odbije się od głowy nauczyciela i trafi w obrazek.

W I N D O W S P H U N

WindowError:014 Niemożliwy błąd. To nie mogło się stać naprawdę.

SCOOBY DOO
Amstrad

■ Stań na końcu korytarza (przy samej ścianie) i trzymaj FIRE. Sposób na nabicie punktów.

SCORCHED EARTH
PC

■ Włącz opcję „Free market" i nabij trochę forsy (50-100 tys. $). W międzyczasie nic nie kupuj! Gdy jesteś już „kasiasty" kup jak najwięcej Baby Nuke lub Missile. Poczekaj kilka rundek, aż cena poważnie wzrośnie. Teraz w opcji „Inventory" kliknij na ikonę twojej bomby i sprzedaj cały kram. Uwaga! Komputer podaje cenę za jedną bombę, a nie za pakiet!

SCORPION
Amiga

■ Wpisz się jako IMPORTLIGAT – 10 żyć.

SCROLL OF ABBADON
Atari

■ Czary: ICE – zamraża potwory na 20 sek., WALK – pozwala chodzić wbrew strzałkom, MAPPA – pozwala obejrzeć całą mapę levelu, FLIGHT – przenosi o 1 etap ale tylko do trzeciego etapu włącznie, VISSA – otwiera przejście z planszy do planszy, SPELL – uruchamia pole siłowe naokoło bohatera (ale nie od góry!), POWER – sterowanie duchami poprzez joystick #2.

SCUMM +
C-64

■ Kody: 10. COPPER, 20. NOT BAD, 30. ISOHAFT, 40. CPT COCK, 50. NAZISROUS, 60. ROSESTONE, 70. VIVA CHE.

■ Aby przejść do następnej planszy, należy przycisnąć jednocześnie SPACE, V, B. Inna metoda to SPACE, Z, X, C. Kody: Viva CHE – ROUND 70, Not bad – ROUND 60. Wciskając strzałkę w lewo kasujesz grę, wciskając RUN/STOP kasujesz jedno życie.

■ Kombinacja klawiszy: „<" + „>" przenosi do następnej tury.

SDI
Amiga

■ Do tabeli wyników wpisz się jako ALERIC – klawisze funkcyjne zmieniają level.

SEA FOX
C-64

■ POKE 7337,174 – nieśmiertelność.

SEA WOLF 2
Atari

■ Naciśnij na planszy tytułowej OPTION, następnie START – szybszy strzał i mniej bomb podczas gry.

SEAL TEAM
PC

■ Gdy podchodzisz do Wietnamców, nie poruszaj się skokami – możesz być łatwiej odkryty, a ponadto twoi ludzie zostaną w tyle i możesz być pozbawiony wsparcia w krytycznej chwili. Jeśli więzień, którego masz porwać stara ci się uciec, strzel w niego z pistoletu (M39) lub ogniem pojedynczym. Na pewno odbierze mu to ochotę do ucieczki (nie przesadzaj bo może ci umrzeć). Jeśli na swoje uzbrojenie wybierzesz M60 lub M63, to w następnej misji będziesz miał do nich więcej amunicji: M60 – 800, M63, – 1200. W misjach wymagających ataku na duże zgrupowanie wroga (np. misja na cmentarzu) wyślij na wroga wsparcie powietrzne, a sam ukryj się i poczekaj. Po paru minutach na polu bitwy zostaną tylko trupy. Za zebraną broń i dokumenty też dostajesz punkty! W misjach Rescue przekradaj się z bronią zabezpieczoną. Najlepiej w ogóle nie strzelać gdyż natychmiast zostaniesz odkryty.

■ Jedną z trudniejszych misji jest porwanie (SNATCH). Gdy na celowniku będziesz miał Wietnamczyka, rzuć granat (lub dwa) z gazem łzawiącym M-7. Potem wydaj rozkaz SEARCH.

SECOND SAMURAI
Amiga

■ Kody do leveli: 2) PBWE6SEY, 3) E1IDJTFD, 4) 2N1HCBLA, 5) 3XMWJBMF, 6) FD4PMRYA albo KBLFS1JF. Inne kody: 1) CT2HIES1, 2) MP5E5YNR, 3) QNOISDPG, 4) GLLCCA3F, 5) T1LG5BRS, 6) CIW3FUZY, 7) FLCK12XF, 8) Q3301GKN, 9) QK51MXHR.

■ Kody: RMDRSJKO, RUKPSWDR, XRSUVYGE, 2TIAJSAD, C14IZRW3, KPPJRHRV, IKJK5VSD, Y14166DP.



■ Naciśnij HELP – ukryte menu.
■ Pod koniec drugiego levelu, podczas walki z kościotrupem zrzuć mu głowę i nie rozbijaj jej od razu, tylko po jego pokonaniu – dostaniesz dodatkowe życie.

SECRET AGENT PC

■ W czasie gry naciśnij równocześnie: X+J+P – nieśmiertelność, P+O+N+D – przenoszenie między levelami.

SECRET OF MONKEY ISLAND Amiga

■ CTRL + W pokazuje sekwencję zakończenia gry.
■ Kombinacja otwierająca sejf: Pull, push, push, push, push, pull, push, push. 5000 twoje.
■ Odpowiedzi na pytania SWORD MASTER'a. I will milk every drop of blood from your body! – odp. nr 4. My tongue is sharp that any sword – odp. nr 2. I have a long sharp lesson for you to learn today! – odp. nr 1. Every word you say to me is stupid! – odp. nr 7. My last fight ended with my hands covered with blood – odp. nr 5.
■ Uzupełnienia do gry: W opakowaniu fasolki znajduje się klucz (użyj OPEN a potem LOOK AT) do szafki w twojej kabinie. Tam znajduje się recepta na ugotowanie zupy. Aby dostać się na wyspę, należy: wziąć linę i proch z dolnego składu, wziąć mały garnek z kuchni, spalić książkę, która była w biurku, założyć lont do armaty, włożyć proch, palącą się książką (FLAMING MASS) podpalić lont, szybko podejść do lufy armaty, BUM!!! i jesteś na wyspie. Na wyspie idź do fortu (koło wulkanu), porusz starą armatę, podnieś proch, lunetę i sznur, otwórz lunetę i wyjmij soczewkę, idź na most (rzeka między górami) wepchnij proch w trawę, użyj soczewki na słońcu. Pod wpływem gorąca nastąpi wybuch, który pozwoli rzece płynąć wyschniętym korytem, teraz dobierz się do człowieka koło rzeki. Liny pozwolą ci zejść w przepaść.
■ Zapamiętaj te daty: 1613 – Jamajka, 1692 – Monserrat, 1665 – Nebraska, 1712 – St. Kittss, 1710 – Antiqua, 1725 – Barbados.
■ Gdy wracając do wioski spotkasz kanibali, to żeby ujść z życiem udziel następujących odpowiedzi: 1, 1, 4, 1, 1, 4, 1, 2, 4.

SENDA SALVATE Spectrum

■ Kod do drugiej części: PLATANON.

SENSIBLE SOCCER PC

■ Gdy tworzysz własny zespół, podstaw się za kogoś dobrego, np. Holandię. Zupełnie inna gra niż przy Wyspach Owczych.
■ Gdy grasz CAREER (kariera), to każde wciśnięcie M daje jeden milion.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER Amiga

■ Grając jakikolwiek mecz z komputerem naciśnij W. Komputer doda do wyniku 2:1 dla ciebie. Gdy jesteś menedżerem: wejdź do CLUB BUSINESS i naciśnij M – w ten sposób możesz nabić sobie kasy ile chcesz. Wejdź do PLAY MATCH i do RESULT, teraz naciśnij jednocześnie W + M + L, od tej pory każdy mecz wygrywasz 2:1. Uwaga! Przy tym rozwiązaniu ceny twoich zawodników szybko spadają. Jeśli masz ofertę kupna twojego zawodnika (VIEW OFFERS) to zapytaj się ASK FOR MORE, nie zawsze ale czasami podbija to cenę.
■ Jeśli grasz jednym z lepszych klubów, to kup Davida Seamana (bramkarz) z Arsenalu za 1,9 M. Po pewnym czasie będzie wart 4,5 M.

PC

■ Przepisy na strzelenie gola: 1) Staraj się celować prosto w bramkarza i na samym końcu lotu piłki lekko ją podkręć. Przeleci ona przez ręce bramkarza i wpadnie do bramki. 2) Gdy bramkarz przeciwnika jest słaby możesz spróbować wbiec z piłką do bramki (nie strzelaj). Bramkarz rzuci się ci pod nogi ale nie złapie piłki (50%). 3) Ustaw atak tak, by mieć dwóch napastników tuż obok słupków, a jednego przed polem karnym (modyfikacja 4-3-3). Teraz gdy oddasz strzał na bramkę i bramkarz odbije piłkę, zaopiekują się nią twoi napastnicy.
■ W opcji CAREER wybierz Estonię i zespół TEVALTE TALLIN. Będziesz wygrywał mecze, a twoje zarobki będą sięgały wielomilionowych sum.

SETTLERS Amiga

■ Aby ominąć INTRO zamiast 1D, 2D, 3D, 2D (D=Dysk) włóż 3D, 2D. Kody: 1) START, 2) STATION, 3) UNITY, 4) WAVE, 5) EXPORT, 6) OPTION, 7) RECORD, 8) SCALE, 9) SIGN, 10) ACORN, 11) CHOPPER, 12) GATE, 13) ISLAND, 14) LEGION, 15) PIECE, 16) RIVAL, 17) SAVAĞE, 18) XAVIER, 19) BLADE, 20) BECON, 21) PASTURE, 22) OMNUS, 23) TRIBUTE, 24) FOUNTAIN, 25) CHUDE, 26) TRAILER, 27) CANYON, 28) REPRESS, 29) YOKI, 30) PASSIVE.
■ Budynki najlepiej budować w grupach (najkrótsza droga surowca). 1) Drwal, tartak, gajowy – las. 2) Szkutnik, rybak – woda. 3) Kamieniarz – kamienie. 4) Wiatrak, piekarz, rolnik, świniarz, rzeźnik. 5) Kopalnia, płatnerz, hutnicy, kowal.
■ Gdy na szlaku przepływu towarów będzie wielka woda, to zamiast ją omijać, połącz drogę z wodą i postaw ludzika (rybaka). Będzie on przewoził towary 29 godzin na dobę.
■ Kod do ostatniego levela PASSIVE.
■ Jeśli przeciwnik ma drogę tuż obok granicy, zbuduj po swojej stronie drogę równoległą do tamtej i postaw na niej chorągiewkę. Naciśnij LMB i PMB. Pokaże się ikona z chorągiewką, a pod nią trzy strzałki na zielonym tle. Naciśnij na nie i masz już przejście graniczne. Ludzie wroga noszą towary, a nawet jego rycerze przechodzą na twoją stronę (działa także na odwrót!).
■ Posiadaczom tylko 1MB pamięci gra ta zawiesza się zaraz po starcie. Aby tego uniknąć należy, po wpisaniu kodu, odnaleźć ikonę z dwoma kulami ziemskimi (trzecia ikona od lewej). Kiedy naciśniesz na małą cyfrę z lewej strony, zmniejszy się ona do jedynki. Teraz naci-

W I N D O W S P H U N

Jak podwoić pojemność Twojego twardziela! Skasuj Windows!

śnij na dużą cyfrę by powiększyć ją do oporu. Teraz możesz dać już START.

PC

■ Zniszcz wartownie wroga rozmieszczone wokół jego zamku. Efektem jest to, że wróg się nie rozrasta i nie atakuje twojego państwa.

SEVEN GATES OF JAMBALA
Amiga

■ Na poziomie 1.3 na ekranie ze schodami zbierz wszystko z 1, 2 i 3 półki leżących najniżej i skocz w dół tak by się zabić. Od tej pory będziesz niewrażliwy na upadki z wysokości.

SEXTRIS
PC

■ Wejdź do gry przez CHEAT, następnie udziel odpowiedzi: 3, 2, 4. Zobaczysz wszystkie panienki.

SEX PUZZLE
C-64

■ Naciśnij C= i SHIFT.

SHADOW DANCER
C-64

■ Naciśnij C= – następny level. Długi FIRE – poszczucie przeciwnika psem.

Atari ST, Amiga

■ Pauza, napisz GIVE ME INFINTES (RETURN) – nieograniczona ilość żyć.

SHADOW OF THE BEAST 2
Amiga

■ Aby łatwiej wydostać się z więzienia goblinów, kup wcześniej w KARAMOON OASIS HOTEL winko i w więzieniu schlaj nim strażników.

■ Po rozpoczęciu gry idź w prawo, aż napotkasz pierwszą postać. Wtedy naciśnij CTRL A (pytania) i napisz TEN PINTS – nieśmiertelność.

SHADOW OF THE BEAST 3
Amiga

■ Na planszy informacyjnej naciśnij PPM+F2+F7 – nieskończone życie.

■ Jeśli nie uda ci się zrobić jakiegoś manewru, to przyciskiem HELP możesz cofnąć się kawałek gry wcześniej.

■ Na ekranie tytułowym wpisz: DADDY DRAW THIS FOR ME i wciśnij RETURN. W czasie gry klawisze: strzałka w lewo – nieśmiertelność, strzałka w prawo – normalny stan gry.

■ Aby wyłączyć pole elektryczne (chroni ono eliksir siły, który niszczy jednorożca), przełącz dźwignię znajdującą się na końcu korytarza, pod drugim złotym kluczem. Wciśnij ESC gdy uznasz, że to już czas.

Amiga, Atari ST

■ Przepis na odnowienie energii: naciśnij jednocześnie lewy SHIFT, ENTER oraz ZERO na klawiaturze numerycznej. Zwolnij ENTER i 0, a następnie naciśnij F5.

■ Kiedy pojawi się napis BEAST, przytrzymaj lewy przycisk myszy i FIRE aż do pytania o drugi dysk – nieskończone życia.

SHADOW WARRIORS
Amiga

■ Naciśnij ZERO na klawiaturze numerycznej – wszyscy przeciwnicy znikną.

SHAMUS 1, 2, 3, 4 i 5
C-64

■ Nieśmiertelności do kolejnych części. Pierwsza: POKE 27185,169, druga: 27186,169, trzecia: POKE 27187,169, czwarta: POKE 27188,169, piąta: POKE 27169,169.

SHAMUS CASE 2
C-64

■ POKE 15476,176 – nieśmiertelność.

SHIFTRIX
Atari ST, Amiga

■ Kody do leveli: 5) FISH, 10) HOLE, 15) MICE, 20) DARK, 25) PARK, 30) CURE, 35) DEAD, 36) WAVE, 45) TSOM.



SHINOBI
C-64

■ Podczas gry C= + FIRE – skipper leveli.

Atari ST, Amiga

■ Pauza, napisz LARSXVIII – nieskończone kredyty.

■ Żeby przejść do drugiego levelu wystarczy nacisnąć M. Jeśli nie możesz dać sobie rady z przeciwnikami naciśnij Spację.

SHIZOPHRENIA
Amiga

■ Kody: 1. WXIB, 2. BTLN, 3. RGHY, 4. OWDA, 5. SNNU, 6. RVEP, 7. AFTU, 8. FWWD.

■ Kolejne kody: 9. KOOT, 10. CFZL.

SHORT CIRCUIT
C-64

■ Aby przejść do drugiego poziomu należy wcisnąć klawisze: ∑, (tu powinna znaleźć sie strzalka w górę – taka, jak przy potęgowaniu), =, RETURN.

SHUFFLEPUCK CAFE
Amiga

■ Gdy grasz ze smokiem poczekaj aż gość się spije. Wygrana murowana!

SILENT SERVICE
Amiga

■ 200 – 250 stóp to odpowiednia głębokość dla bezpiecznej ucieczki.

Spectrum

■ Sylwetki i oznaczenia niektórych niszczycieli: A – 1 komin, 2 maszty, mały krzywy dziób; B – 1 komin, 1 maszt, mały krzywy dziób; C – 2 kominy, 2 maszty, prosty dziób; D – 1 komin, 1 maszt, duży krzywy dziób.

Atari

■ Jeśli nie opuścisz peryskopu to będziesz go mógł użyć w nocy (w nocy nie można go wysuwać).

SILENT SERVICE 2
PC

■ Gdy napotkasz same okręty eskorty, zostań na miejscu i poczekaj. W ciągu kilku godzin na pewno przypłynie porządny konwój.

Amiga

■ Gdy wystrzelisz torpedy i jesteś namierzany, to zanurz się na maksymalną głębokość (przy max. prędkości) i zrób zwrot o 90 stopni. Następnie po chwili wynurz się, odpal torpedy i tak aż do skutku...

SILKWORM
Amiga

■ Na CONTROL SCREEN napisz SCRAP 28 – nieśmiertelność.

C-64

■ Podczas gry naciśnij spację – dwie osoby.

■ Strzelaj do min. Po zniszczeniu miny, w powietrzu unosi się chmurka. Złap ją a będziesz przez chwilę niezniszczalny.

SIM CITY
C-64

■ Po setnym naciśnięciu F1 (odnowienie gotówki) gra zacina się.

■ Gdy kończą Ci się pieniądze, nie musisz czekać, aż mieszkańcy zapłacą podatki. Klawiszem F1 zwiększasz budżet o 4000$.

PC

■ Buduj domy na wybrzeżu, otaczaj je parkiem. Gdy jakiś teren jest nieatrakcyjny, obuduj go parkiem. Teren pod fabrykę jest atrakcyjniejszy, gdy obok jest kolej. Lotnisko i port buduj z dala od miasta a obok stawiaj policję i straż pożarną. Do SIM CITY istnieje shareware'owy programik CHEAT SIM CITY, bardzo pomocny.

Amiga

■ Naciśnij SHIFT i napisz FUND – 10'000$ kredytu.

■ Stosowanie tricku z pieniędzmi grozi trzęsieniem ziemi. Można go uniknąć, powtarzając manewr 2 – 3 krotnie, nagrywając stan gry i wychodząc na chwilę do DOS-u. Chcąc uzyskać szczegółowe dane o obiekcie, wskaż go kursorem i trzymając Q, naciśnij i przytrzymaj przycisk myszy – wyświetlona zostanie tabela z danymi.

PC

■ Staraj się budować stadiony obok rezydencji, budynki COMMERCIAL obok lotnisk, a fabryki w pobliżu portu.

SIMCITY 2000
PC

■ Obok zwykłych domow (light residential) warto budować droższe (dense residential). W tych miejscach ludzie budują nie tylko mieszkania dla bogaczy, lecz również kościoły, co podwyższa ich morale. Jeśli chcesz wyciąć las nie rób tego od razu. Od czasu do czasu wycinaj po 2-3 kwadraty – ludzie nie buntują się.

SIMFARM
PC

■ Najbardziej się opłaca plantacja truskawek. Nigdy nie stracisz.

SIMPSONS
C-64

■ Wskocz facetowi na głowę. Wyskoczy kulka – bierz ją.

■ Naciśnij N – ominięcie jednego etapu zręcznościowego.

Amiga, Atari ST

■ Napisz COWABUNGA – ułatwia grę, EAT MY SHORTS – skipper levelu, SHEEP IN A GROUP WEARING MATS – nieograniczona liczba żyć.

SINK OR SWIM
Amiga

■ Kody: 2) BISHOPSMOVE, 3) PATSY4KERMIT, 4) HOWNOWPOWWOW, 5) PINGWORLD, 6) TROUGHTON, 7) REDPLANET, 8) MEGALITHIC, 9) MYBREAKFAST, 10) TINNYBOPPERS, 11) LOCKSALORDY, 12) HALLOWEENVII, 13) NEWMODELARMY, 14) TIMEPIECE, 15) LARRYNIVEN, 16) KILLERWHALE, 17) BLUEHORIZON, 18) ARNIESMUM, 19) LOGOPOLIS, 20) DOCTORWHO, 21) MRJONESPUPPY, 22) HYPERSPACE, 23) ROBERTSMITH, 24) WHOWHYWHEN, 25) SOCKATTACK, 26) WELLINEVER, 27) MRPOTTATOMAN, 28) JOSIEWHALES, 29) SOBRIETYCITY, 30) WHERESMEBEEB, 31) HORSEFACE, 32) EINASDINER, 33) CHICKENFEED, 34) CARROTCAKE, 35) STRENGTH, 36) NEEDLEMATCH, 37) YUMCHOCDROPS, 38) RADION90210, 39) MISTLETOE, 40) INDIANAJONES, 41) AUTIEJILLY, 42) BEVERLYHILLS, 43) JIMBOBSFEET, 44) JAKOVONLUNA7, 45) CHUCKYCHEEKS, 46) LINFORDSHOUR, 47) WONDERSTUFF, 48) WITCHINGSHOUR, 49) ANEWMACHINE, 50) GENERALALERT, 51) UNBEARABLE, 52) HAVEYOGOTIT, 53) KILLERFISH, 54) THEHOLYGRAIL, 55) BADBADKARMA,

W I N D O W S P H U N

WindowError:015 Nie można otworzyć okien. Spróbuj drzwi.

56) RUTHERFORD, 57) WIZZBANGPLOP, 58) SKYSTHELIMIT, 59) FIELDSOFDOOM, 60) WELL DONE!!!

PC

■Kody do leveli: 2) DONTPANIC, 3) TURINGSJOKE, 4) BERTIERUSSELL, 5) SPAMSPAMSPAM, 6) MARYMUNGO, 7) SPACEPIRATES, 8) ILIKEBANANAS, 9) THHUXLEY, 10) ANDYSSOUPTINS, 11) DRACONUS, 12) MRMICAWBER, 13) ITESFROTHYMAN, 14) APRILSHOWER, 15) FEEDTHETREE, 16) THERAINBOW, 17) PRBROTHERHOOD, 18) WHATSNEXT, 19) THERIGHTSTUFF, 20) CASTROVALVA, 21) BAHHUMBUG, 22) GOODMENS, 23) BUTNOTMIDGE, 24) FJORDFIESTA, 25) GRACELAND, 26) TATLINSTOWER, 27) ITSFINGERBOBS, 28) BOSSTAK, 29) GUNLAW, 30) ANNIEBESSANT, 31) NOTTHEEND, 32) THETHIRDCHIMP, 33) BCOPESVBRYAN lub SCOPESVBRYAN, 34) SPLATKERPOW, 35) TOXTETHOGRADY, 36) MRNATURAL, 37) BEALERT, 38) STTRINIANS, 39) ZELIG, 40) SMALLBLUTHINS lub SMALLBLUTHING, 41) SOUNCARD, 42) ORIONSSWORD, 43) SIDISFAB, 44) NICKELSNDIMES, 45) DEFECTORVAN, 46) ASPACEODDITY, 47) WOTACARRYON, 48) TURNONTUNEIN, 49) IAMNOTANUMBER, 50) ZAPCOMIX, 51) NEWSPAPERTAXI, 52) TENPENCEPIECE, 53) SATRESTHEORY, 54) LITTLEROOCK, 55) COGITOERGOSUM, 56) SOMALTHUSIAN, 57) ANDROIDDREAMS, 58) GREERSBOOK, 59) REVELATIONS, 60) PERCYSTREET.

■Dwa ostatnie kody: 61) CLEANUPTIME, 62) XENOSPARADOX.



SIX A SIDE
C-64

■Po przejściu połowy boiska, idź z piłką na ukos i strzel mocno w bandę. Odbita piłka powędruje prosto do siatki.

SKID MARKS
Amiga

■Wybierz trasę ze skocznią. Po zeskoczeniu z niej zatrzymaj się, zawróć i rozpędź jadąc z powrotem. Ciekawy efekt.

SKIDZ
Amiga

■Naciśnij jednocześnie FIRE, ALT C – nieskończona energia.

SKOCZNY JACUŚ
Amiga

■Aby uzyskać nieśmiertelność należy wpisać wartość liczby Pi do pięciu miejsc po przecinku (3,14159). Aby przejść do następnego etapu należy wpisać wartość liczby e do pięciu miejsc po przecinku (2,71828). Wystarczy teraz kliknąć lewym klawiszem i już!

SKWEEK
Atari ST

■Na ekranie z opcjami, trzymając SPACJĘ, naciśnij F2.

SKY HIGH STUNTMAN
C-64

■W połowie lewelu pierwszego znajduje się duzy statek, gdy płynie w lewo strzelaj blisko lewej burty aż wybuchnie. Uważaj, możesz stracić życie.

Amiga

■Napisz CHEAT na ekranie tytułowym – nieśmiertelność.

SLATERMAN
C-64

■Kody: 5) 8D763C, 10) HD734A, 15) NVYD63, 20) 748TGA, 25)

983H45, 30) 360KH9, 35) JHB3CU.

SLICKS C-64
■ Joystick w dół – hamulec.

SLIDE C-64
■ Kody do leveli: 1) OESICMSZ, 2) WFOCMAKF, 3) OPQWNCZE, 4) UCNSLDIV, 5) LSKDUVPZ, 6) SPSOEMUX, 7) XOSMFDSF, 8) FOPSIDMC, 9) PWODYXKA, 10) AMKIVIDZF, 11) YIRUVPCD, 12) OIRPXZUM, 13) NOQDKZXJ, 14) YIUROECZ, 15) SQRWFIOP, 16) SLUMOISR, 17) IPODMCKD, 18) FEOROUMX, 19) OIJDMZLK, 20) PIFLMXSR.

SLIDING SKILL C-64
■ Uruchom funkcję wpisywania kodów i wpisz: I WANNA CHEAT. Od tej chwili masz nieśmiertelność.

SLY SPY Atari ST
■ Wpisz kod jako 0-0-7 lub 0 0 7. Rozpocznij grę i napisz SHAKEN NOT STIRRED – nieśmiertelność.

SNARE C-64
■ Gdy zobaczysz pulsujące światełko, wejdź na nie. Wskaźnik w lewym dolnym rogu poinformuje cię jaki bonus dostałeś: N – none (nic), L – extra life (dodatkowe życie), S – extra bonus (10000 punktów), J – jump level (przeskakujesz level + 20000 punktów). Bonusy uaktywniają się jednak dopiero po przejściu planszy, na której je dostałeś.

SNOOKIE C-64
■ POKE 33242,200, nieśmiertelność.

SNOOPY PC
■ Weź maszynę do pisania (leży za psią budą) i użyj jej. Podnieś list i idź w prawo. Daj list Charliemu. Weź słoik, zjedz ciastka. Idź w prawo nad jeziorko, złap do słoika żabę i postaw słoik. Pójdź w lewo, weź parasol, otwórz go przed chmurką, przejdź pod nią i połóż go. Teraz podnieś piłkę, kopnij ją, weź parasol, przejdź ponownie pod chmurką, weź piłkę. Zanieś ją nad jezioro, przeskocz z beczki na słupek, kopnij piłkę. Wróć, weź monetę i przeskocz po beczkach na wyspę. Wrzuć monetę do studni. Balonik z pompką zestrzel z procy (znalazłeś ją wcześniej), weź pompkę i idź do Lucy. Nadmuchaj jej basenik, używając dwukrotnie węża nalej wodę. Teraz Lucy może pływać. Przynieś żabę i wpuść ją do basenu. Weź gumowe kółko zgubione przez Lucy i zanieś pod drzewo z latawcem. Wróć po pompkę i nadmuchaj kółko. Skacząc na kółko strąć latawiec i weź go. Daj latawiec Charliemu Brown (stoi obok drzewa z jabłkiem), pobiegnij za nim, aż zgubi kluczyk. Weź go. Otwórz szafkę w szkole (skacząc na nią), weź kocyk, daj Joemu Cool (Joe ciągle płacze).

SOCCER KID Amiga
■ Gdy znajdziesz się w Wenecji zrób tak: stań na gałązce, która wystaje z drzewka. Odbijaj piłkę tak by uderzać w koronę drzewa. Po chwili pojawi się serduszko dodające ci energii. Odbijaj dalej, a pojawi się drugie serduszko lub dodatkowe życie. Teraz możesz już iść dalej. Nie na wszystkich drzewach działa.
■ Jeśli zgubiłeś lub przekłułeś piłkę, przytrzymaj FIRE na kilka sekund i puść gdy pojawi się piłka.
■ W czasie gry F2 przenosi o level w górę.

SOLO FLIGHT C-64
■ Okrąż lotnisko i wyląduj na nim – punkty.

SOLO FLIGHT 2 Atari
■ Namiary na lotniska (VOR 1–VOR 2). Stan Kansas: Wichita 221–001, Lyons 252–336, Emporia 225–022, Chanute 154–052, Alina 295–335, Topeka 330-016, Kansas City 065–036. Stan Washington: Portland 223–001, Salem 224–278, Kelso 251–350, Olympia 284–344, Seattle 314–010, Chelan 060–035, Yakima 142–059. Stan Colorado: Asren 223–061–2000 stóp, Pueblo 143–074–1000, Glenwood 264–343–2000, Vail 184–030–2500, Boulder 035–037–500, Steamboat 334–008–2000.
■ Kody: 1. A, 2. D, 3. G, 4. J, 5. M, 6. P, 7. S, 8. V, 9. Y, 10. C, 11. F, 12. B, 13. E, 14. H, 15. K, 16. N, 17. Q, 18. T, 19. W, 20. Z, 21. D, 22. G, 23. C, 24. F, 25. I, 26. L, 27. O, 28. R, 29. U, 30. X, 31. B, 32. E.
■ Klawisze: 0..9 – moc silnika, L – podwozie, F – klapy, B – hamulce, CRSR + klawisze kursora – widoki.

SOLOMON'S KEY Amstrad
■ Na planszach 5, 11 i 14 strzel w kluczyk. Weź go i idź do wyjścia. Następna plansza to plansza specjalna.
■ Odkrywaj kamienie postawione przez komputer. Możesz pod nimi znaleźć różne rzeczy ułatwiające grę.
■ Po komunikacie PRESS ANY KEY TO LOAD naciśnij HELP.

SONY GAME Amiga
■ Kody: DIENSTAG, MITTWOCH, NOVEMBER, DEZEMBER, ALPHABET.

SORCERY Amstrad, C-64
■ Siadając na garnku uzupełnisz energię.

SPACE ACE 2 Amiga
■ Wklep DODEMODEXTER – gra się sama przechodzi.
■ Wklep HURRYDEXTER0 (zero na końcu) – też film.

SPACE COMMANDER PC
■ Napisz w trakcie gry ABC123QXY – nieśmiertelność, TAB + D – demo.

SPACE CRUSADE Amiga 500
■ W oknie wyboru drużyny, po jej wybraniu, skieruj kursor na sam dół pod wybraną drużynę i trzymając numer 1, 2 lub 3 (w zależności od wybranej drużyny) na klawiaturze numerycznej, naciśnij 4 razy lewy przycisk myszy i 4 razy prawy. Ekran powinien mignąć. Można teraz chodzić i strzelać wiele razy.

W I N D O W S P H U N

WindowError:016 Drzwi zamkniete. Spróbuj Control-Alt-Delete.

C-64

■ Kod: BEBB364A38A pozwoli udanie ukończyć wszystkie misje.

SPACE HARRIER Amiga

■ W HIGH SCORE wpisz się jako RAF. Nieśmiertelność.

Atari ST
C-64

■ Gdy pojawi się nagłówek wciśnij O (nie zero) – możesz mieć nieśmiertelność i wybrać level, od którego zaczniesz.

SPACE HULK PC

■ Uruchom grę z parametrem CHEAT, podczas gry wciśnij W.

SPACE QUEST PC

■ Czasem warto kilka razy pogrzebać w śmieciach za barem. Można tam znaleść dodatkową gotówkę w resztkach z naiwniaków grających w jednorękiego bandytę.

SPACE QUEST 4 PC

■ Na początku gry: Idź w prawo i weź sznurek. Idź do góry i stań za filarem. Użyj sznurka na ulicy i złap królika. Wyjmij z niego baterię. Wróć do punktu startu i idź w lewo. Weź laptopa ze schowka w samochodzie. Użyj na nim baterii. Idź do miejsca gdzie złapałeś królika i wejdź do ścieków. Weź słoik ze stołu. Wciśnij przycisk pod obrusem. Otwórz drzwi i wyjdź na zewnątrz. Idź w dół aż do końca. Idź w lewo i cały czas do góry. Teraz w dół i gdy popłynie szlamnabierz go do słoika. Poszukaj klapy w suficie i wyjdź przez nią. Obejrzyj scenkę i wyjdź ze studzienki. Idź w prawo i wejdź do ładowni pojazdu. Gdy pojazd wyląduje idź w lewo. Gdy roboty skończą gadać wsiądź do pojazdu. Pokombinuj z klawiaturą. Kod nie jest trudny. Wylądujesz w dziwnym miejscu. Idź w dół. Powinien cię porwać ptak. Jeśli nie wyjdzie, czynność powtórz. Wylądujesz w gnieździe. Przeszukaj robota. Znajdziesz papierek, w którym coś jest. Wyskocz z gniazda. Wpadniesz do wody i złapią cię jakieś babcie. Właź do łodzi i jazda pod wodę. Gdy będziesz siedział w fotelu – wynurzy się potwór. Gdy cię złapie, wciśnij przycisk obok twojej prawej ręki. Chwyć butlę gazową i wrzuć ją do pyska monstrum.



Teraz znajdziesz się w kosmicznym supermarkecie.

SPACE QUEST 5 PC

■ Aby zniszczyć WD40, trzeba pokazać się w przejściu za wodospadem, a gdy strzeli, natychmiast iść na górę i zepchnąć kamień.

SPACE STAR PC

■ Sterowanie z klawiatury numerycznej (analogicznie z bloku klawiszy kursora): 2, 4, 6, 8 – ruch w wybranym kierunku, SHIFT + kierunek – skok, 5 + kierunek – super skok (jeden na planszę), 1, 3, 7, 9 – ruch na ukos (jeden na planszę), F1 – dźwięk.

SPEAR OF DESTINY PC

■ Z kartoteki, w której znajduje się gra, należy usunąć plik VSWAP.SDM, a z gry WOLF3-D przekopiować plik VSWAP.V16 i zmienić jego rozszerzenie na SDM. Po uruchomieniu Spear of Destiny zaczną się dziać ciekawe rzeczy! Będziesz mógł strzelać z noża, strażnicy będą chodzili do tyłu, a zastrzeleni zmienią się w psy.

■ Grę uruchom przez SPEAR.EXE -DEBUGMODE. W czasie gry naciśnij: ALT + CTRL + SHIFT + BACKSPACE. Od tej pory działają następujące kombinacje klawiszy: TAB+I – daje amunicję i punkty, TAB+G – daje niezniszczalność, TAB+N – możliwość przechodzenia przez ściany, TAB+S – zwolnienie tempa gry, TAB+W – wybór poziomu (0-21), TAB+P – pauza, TAB+C – dane o poziomie, TAB+B – kolor ramki, TAB+M – użyta pamięć, TAB+V – ustawienie czułości, TAB+E – przejście do następnego poziomu, TAB+T – oglądanie wszystkiego co znajduje się w grze, L+M+I – uzupełnienie amunicji (ale strata punktów), zyskujesz klucze do drzwi.

■ Kombinacja M,L,I – jakby skądś znana, podobny efekt jak w 'wolfie'.

SPECIAL FORCES Atari

■ Pod koniec etapu zostaw sobie jeden samolot i czekaj aż zaczną spadać życia.

■ Magiczne kombinacje: OPTION + SHIFT + CONTROL + O – energia, U – amunicja, R – granaty.

SPEED ACE Atari

■ Optymalna prędkość: 135 km/h na zakrętach i 195 km/h na prostej.

SPEED BALL 2 C-64

■ Znacznie lepiej jest kupować nowych zawodników, niż trenować starych.

■ Klawisze: V+B+SPACE przenoszą do menu.

Amiga

■ Opis rzeczy, które można dokupić (wraz ze skrótami): BITMAP SHADES (AGR) – podnosi poziom agresji, BARGE PADS (ATT) – Podnosi poziom ataku, CHEST GUARD (DEF) – podnosi poziom obrony, SPEED BOOTS (SPD) – Podnosi prędkość, POWER EL-

BOWS (THR) – podnosi poziom rzutu piłki, THUNDER THIGHS (STA) – podnosi poziom wytrzymałości, BRAIN BOOTS (INT) – podnosi poziom inteligencji.

SPELLBOUND
Amiga

■Kody etapów: 2) HEAVY, 3) OUDI, 4) OYOU, 5) CAAL, 6) HYPI, 7) NTAW, 8) OMAN.

SPELLFIRE SORCERER
C-64

■Naciśnij RUN/STOP – uzupełnia oczka.

SPELUNKER
Atari

■Dźwięk melodii to znak, że zbliża się duch. Zabij go spacją.

C-64

■Klawisze: D – dynamit, można nim wysadzić góry piachu jeśli stanie się blisko. F – wyrzuca racę, co na parę chwil uspokaja nietoperki (dynamit i race trzeba zbierać). SPACE – machając rękami odstraszasz duszka.

SPHERICAL
Amiga

■Kody: RADAGAST, YARMARK, PROSLAYER, MIRGAL, GUMBA, GLIEF, ORCSLAYER, SKYFIRE, GHANIMA, MOURNBLADE, CHACMAL. Inny zestaw: RADAGAST, YARMAK, ORCSLAYER, SKYFIRE, MIRGAL, GHANIMA, GLIEF, MOURNBLADE, JADAWIN, GUMBA, CHACMAL.

SPHERON
C-64

■Koło służy do pływania, skrzydła do latania. Żeby użyć jakiejś rzeczy należy nacisnąć spację i wybrać rzecz joystickiem. Koło przyda się na trzeciej planszy.

SPIKE IN TRANSYLWANIA
C-64

■DOOR KNOB – otwiera drzwi (w pierwszej komnacie); A BAG OF GOLD – przekup strażnika pilnującego zamku. Gdy jesteś w REBEL'S INN to aby przejść dalej musisz pokazać sznur facetowi. BOTTLE OF WINE – w najgłębszych lochach przekup wartownika za pomocą wina. KEY – klucz do krat. CRUCIFIX – zabija duchy. Jeśli dasz czarodziejowi Magowi WIZARDS SPELL BOOK, DEAFENED BAT i JUICE OF TOAD, to wyczaruje z nich linkę (TIE). PLOUGHMAN'S LUNCH – daj mnichowi. Na dzwonnicy siedzi nietoperz. Jeśli pociągnie się za sznur to spadnie na dół, ale trzeba mieć rękawice. TORCH – podpal armatę, żeby wystrzeliła potrzebna jest jeszcze kula. A PAIR OF WELLIES – mając takie buty możesz przejść kleistą masę.

SPIKY HAROLD
Atari

■Naciśnij dziewiętnastokrotnie kombinację SHIFT L – nieśmiertelność. Zbieranie kielichów grozi upiciem. Kulki z człowieczkiem dodają życia.

SPINDIZZY
Amstrad

■Przed wgraniem gry wpisz: POKE &BF00,&48; POKE &BF01,&41; POKE &BF02,&57; POKE &BF03,&4B; POKE &BF04,&57; POKE &BF05,&49; POKE &BF06,&4E; POKE &BF07,&44; POKE &BF08,&5E; POKE &BF09,&A8; POKE &BF0A,&C9 co spowoduje że zegar zacznie wariować.

Atari

■CTRL+M – mapa, CTRL+9 – wyjście, CTRL+I – zmiana postaci, CTRL+C – kolor, CTRL+P – zatrzymanie gry.

■Podczas gry naciśnij: S, SPACJA, O, D, A – zatrzymanie upływu czasu, P – pauza, C – zmiana kolorów, I – zmiana bohatera, M – mapa, klawisze kursora – zmiana położenia planszy na ekranie.

SPLITING IMAGE
Amiga

■Podczas walki z politykiem stań z lewej strony ekranu i poczekaj, aż przeciwnika wykończą bonusowe ciosy.

SPRONG
Atari

■Przed rozpoczęciem gry wciśnij klawisz odpowiadający numerowi planszy, od której chcesz zacząć.

SPY HUNTER
Atari

■1) Po wjechaniu do ciężarówki naciśnięcie FIRE w drugim joysticku powoduje zostawianie plam benzyny. 2) Jeśli nie chcesz mieć zerwanego mostu, na rozjeździe zjedź na lewą stronę. 3) Jeśli wjechałeś do ciężarówki, to po wyjeździe z niej możesz skręcić w prawo na pobocze. W ten sposób będziesz nietykalny. 4) Za przejazd przez domek, w którym zmieniasz samochód na motorówkę dostajesz sporo punktów.

■Zaraz na początku gry zjedź na pobocze. Możesz nim jechać dowolnie długo bo nie rozpocznie się odliczanie czasu. Karabinów maszynowych z tyłu samochodu możesz użyć po podłączeniu drugiego joysticka.

■Kiedy nie masz rakiet, żeby zestrzelić helikopter, zatrzymaj się lub jedź zygzakiem.

■Grając zbieraj wszystkie dyskietki, kopiuj wszystkie pliki i uruchamiaj wszystkie pliki CODE. Teraz, gdy popełnisz seppuku klawiszem ESC i zaczniesz grę od nowa, to na twardym dysku będą wszystkie nagrane wcześniej pliki, a dostęp do kodów otrzymasz uruchamiając program TABLE.

SPY VS SPY
Atari

■Stawaj z prawej strony podczas walki – wygrasz.

C-64

■Znajdź pokój z dwoma samolotami na drzwiach. Nad drzwiami zainstaluj pistolet lub kwas i czekaj. Przeciwnik po zgromadzeniu wszystkich przedmiotów wejdzie do pokoju i zginie. Jego teczka trafi pod szafę. Już prawie wygrałeś.

SPY VS SPY 4
C-64

■Wejdź do igloo by uzupełnić energię.

SPY WHO LOVED ME
Amiga

■Podczas pauzy napisz MISS MONEYPENNY – nieskończone pieniądze i życia.

C-64

■Na drugim levelu, po zakupieniu nowej broni, zamiast jechać główną ulicą skręć w lewo. Wpadniesz do wody i LEVEL 2 COMPLETE.

SS PANZER
C-64

■Na niebieskim ekranie początkowym naciśnij F3 – nieśmiertelność.

W I N D O W S P H U N

Pluskwy wchodzą przez otwarte Okna.

STACK UP C-64

■ Naciśnij C w czasie intro TRIAD – nieskończone kredyty. W czasie gry naciśnij F7. Teraz F1 – koniec gry, F5 – zmieniasz spadające przedmioty, F3 – wracasz do gry.

■ Zresetuj grę i wpisz: POKE 37747,173 – nieskończone życie. SYS 36864 – ponowne uruchomienie gry.

STAR DUST Amiga

■ Kody: 1) BDRAAAAAAGEO, 2) BGTQAAAAAFGN, 3) CDRQAAAAAIDN, 4) DDSQAAAAAIDN, 5) EDTQAAAAAIDN.

■ Kody: 2) BGTQAAAAAFGN, 3) CDRQAAAAAIDN, 4) DDSQAAAAAIDN, 5) EDTQAAAAAIDN. Inne kody: 1) BCQQAAAAAGGN, 2) CCSAQAAAALOO, 3) DD5AQ AASANMN, 4) EDSAQAQTAN KM.

■ Gdy masz 0 żyć i wybuchasz, naciskaj szybko klawisz ESC – ok. 6-8 razy nim zgaśnie ekran. Zamiast GAME OVER będziesz miał 1 statek. Musisz powtórzyć tę operację (bo statek lubi wybuchać) aż do skutku. Gdy zrobisz tak zbyt wiele razy to pojazd znika i musisz grać „po ciemku".

STARGOOSE Atari ST

■ Kiedy jesteś w tarapatach, naciśnij kolejno klawisze od F1 do F10.

■ Podczas gry przyciśnij F1 – nieskończona liczba tabliczek.

STAR PAWS C-64

■ Aby wygrać należy złapać 20 ptaków. Cztery są w opuszczonej kopalni, dziesięć na powierzchni planety a sześć w górach (można się tam dostać po użyciu MATTER TRANSPORTER). W skrzyniach są różne przydatne rzeczy (broń, jedzenie, itp.) Aby wziąć przedmiot należy stanąć przy skrzyni i wcisnąć FIRE, aby go użyć trzeba przytrzymać FIRE dłużej.

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY PC

■ PREFIX CODE dla USS. MASADA w drugim epizodzie: 293391-197736-3829.

STARGLIDER Amiga

■ Naciśnij BACKSPACE i napisz JS ARGS.

STARGLIDER 2 Amiga

■ Naciśnij BACKSPACE, napisz WE'RE ON A MISSION FROM GOD i naciśnij 1; K – broń.

STARLORD Amiga

■ Doleć do planety Tetius – wszystko czego zapragniesz.

STARQUAKE Atari ST

■ Kody teleportów: 1) TABET, 2) HINDI, 3) KWANG, 4) ROKEA, 5) SOLUM, 6) CWORE, 7) KALED, 8) TSOIN, 9) BORNO, 10) SOCHI, 11) FLIED, 12) NICHA, 13) LUANG, 14) CHING, 15) DAVRO

■ Kody do teleportacji: TRAID, KERNX, WHOLE, MIWIM, SALCO, PENTA, COSEC, Z.A.P, ARTIC, CRASH, QUARK, DELTA, SECON, ATARI, ARGON.

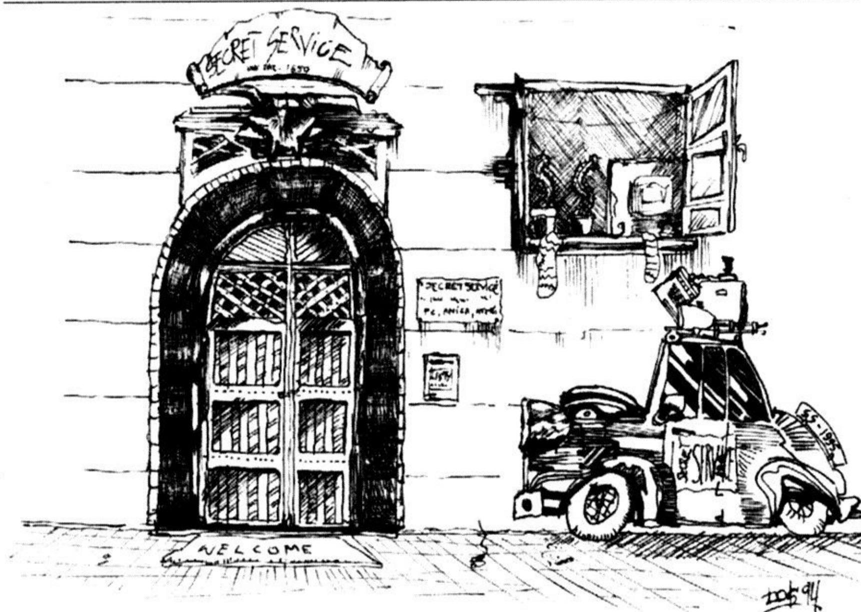
■ Gdy bohater zaczyna migać, nacisnąć szybko SHIFT+P i po chwili FIRE. Licznik żyć wskaże 00, lecz w rzeczywistości będzie to 100.

Amstrad

■ Kody: 1 – TALIS, 2 – RALIQ, 3 – ANGLE, 4 – ZODIA, 5 – OPTIK, 6 – QUORE, 7 – UPAZZ, 8 – AMBOR, 9 – KRYZL, 10 – ASCIO, 11 – VOREX, 12 – DULON, 13 – ELIXA, 14 – SNODY, 15 – INDOL.

C-64

■ Kody teleportacyjne: 1 – Z.A.P, 2 – ASTRA, 3 – KAPPA, 4 – SIG-



Tipsy

MA, 5 – HYLIS, 6 – FFNUR, 7 – CHASN, 8 – MALIS, 9 – METRE, 10 – XENON, 11 – COSIN, 12 – PLASN, 13 – OPTIC, 14 – POLAR, 15 – NESON.

Atari

■ Kody teleportacyjne: 1. TRIAD, 2. VERNX, 3. WHOLE, 4. MINIM, 5. SALCO, 6.ATARI, 7. PENTA, 8. COSEC, 9. Z.A.P., 10. ARTIC, 11. CRASH, 12. ARGON, 13. QUARK, 14. DELTA, 15. SECON.

Atari ST

■ Kody teleportacyjne: ADKEA, KWANG, CWORE, BORNO, NICHA, SOCHI, HINDI, ROKEA, KALED, TSION, LUANG, TABET, SOLUN, DAVRO, FLIED, CHING.

■ Kody do stacji teleportacyjnych. Spectrum: 1) RAMIX, 2) VEROX, 3) TULSA, 4) ASOIC, 5) DELTA, 6) QUAKE, 7) ALGOL, 8) EXIAL, 9) KYZIA, 10) ULTRA, 11) IRAGE, 12) OKTUP, 13) SONIQ, 14) AMIGA, 15) AMAHA. Atari XL\XE: 1) DELTA, 2) TRAID, 3) PENTA, 4) KERNX, 5) ATARI, 6) WHOLE, 7) SALCO, 8) MINIM, 9) ARGON, 10) COSEC, 11) CRASH, 12) SECON, 13) ARTIC, 14) Z.A.P, 15) QUARK. C-64: 1) SIGMA, 2) ASTRA, 3) HYLIS, 4) KAPPA, 5) FFMUR, 6) CHASM, 7) MALIS, 8) METRE, 9) XENON, 10) COSIN, 11) PLASM, 12) OPTIC, 13) POLAR, 14) Z.A.P, 15) MESON.

STEEL THUNDER
C-64

■ Klawiszologia: 4 – powrót do kabiny, 5 – działo, 6 – karabin, 7 – misje, 8/9 – mapa.

STEG THE SLUG
C-64,Amiga

■ Kody do leveli: 2) RDNUHCCMGU, 3) EDOUTICKO, 4) HDPFUVLIC, 5) ODQMFUVLIC, 6) MEBHETPIAG, 7) LECGODTRHK, 8) NEDGFLDVRL, 9) OEFVHAGHLV, A) PETTHIGLD. CONTROL – następny poziom.

STEVE AUSTIN
Amiga

■ Klawisz S spowalnia tempo gry.

STONE AGE
Amiga

■ Kody: 2. BOVIDO, 3. SIDULA, 4. BIFISI, 5. LOVUHO, 6. BABEDA, 7. LUFIDO, 8. HAVULO, 9. LODISE, 10. HIFUHI, 11. DIVIBI, 12. HEDIDA, 13. DAFALI, 14. HUVESU, 15. DADOHA, 16. SOFOBO, 17. DIVIDE, 18. SIBADI, 19. BEFEDO, 20. SAVOLI, 21. BUDUSU, 22. LIFOHU, 23. BOVIBE, 24. LIDADA, 25. BIFALO, 26. LEVUSA, 27. HADOHI, 28. LUFIBO, 29. HIVADA, 30. DODALO, 31. HIFUSE, 32. DIVEHE, 33. SEBIDI, 34. DUFUDI, 35. SUVIBU, 36. DIDUDI, 37. SUFELU, 38. BIVISA, 39. SEDUHO, 40. BEFIBE, 41. LUVUDI, 42. BUDOLO, 43. LIFISA, 44. HAVAHU, 45. LIDEBU, 46. HEFODE, 47. DEVOLI, 48. HUDISO, 49. DUFAHA, 50. HIVEBI, 51. DADODU, 52. SIFUBA, 53. DEVODU, 54. SEDILE, 55. BUFASE, 56. SUVAHI, 57. BIDUBI, 58. LAFODU, 59. BIVILI, 60. LEDASO, 61. BOFAHA, 62. LUVUBO, 63. HUDEDE, 64. LIFILI, 65. HAVUSO, 66. DODIHA, 67. HETUBE, 68. DOREDU, 69. SUHIBE, 70. DUTUBI, 71. SIRILO, 72. DAHUSA, 73. SOTOHI, 74. BERIBO, 75. SOHADA, 76. BUTELO, 77. LUROSE, 78. BIHOHI, 79. LATIBI, 80. HORADI, 81. LEHELU, 82. HOTOSU, 83. DARUHU, 84. HUHOBA, 85. DITIDO, 86. HARABA, 87. DOHADI, 88. SATULO, 89. DOROSA, 90. SAHIBO, 91. BUTABU, 92. SIRADE, 93. BIHULI, 94. LOTESI, 95. BARIDA, 96. LOHUBI, 97. BATIDU, 98. LURULA, 99. HIHESO, 100. LITIHE.

C-64

■ Jeżeli nic już nie możesz zrobić, naciśnij Q.

STORM LORD
Amiga

■ Podczas ładowania naciśnij lewy przycisk myszy i FIRE. Po rozpoczęciu gry naciśnij SPACJĘ i napisz MNBVC – nieskończone życia; SPACJA oraz L – skipper leveli.

Amiga

■ Wpisanie LET ME WIN pozwoli Ci wygrać.

Atari ST

■ Podczas wyświetlania się opcji wyboru roli, należy wpisać trzy, cztery razy słowo: DRAGONBRIDGE. Później trzeba grę zatrzymać i nacisnąć klawisz I. Jesteś nieśmiertelny.

STORM SVIW
Amiga

■ Spuzuj grę i napisz: NCCB1701NB.

STORM WARRIOR
C-64

■ Przerwij walkę z zielonym straszydłem i stań w lewej części ekranu. Kiedy przeciwnik zbliży się, skocz – joy prawo góra – znajdziesz się w następnym etapie.

STORMTROOPER
Amiga

■ Wpisz: JAMES CAMERON na tablicy z wynikami. Teraz F9 – nowe życia.

STREET FIGHTER
Atari ST

■ Na ekranie tytułowym napisz STREET CHEAT. Podczas gry HELP – skipper leveli.

STREET FIGHTER 1.9
PC

■ Wybierz DHALISIMA i rób cały czas wślizg (dół + FIRE). Zwycięstwo masz zapewnione.

STREET FIGHTER 2
Amiga

■ Ciosy specjalne można uzyskać po prostu naciskając SHIFT.

■ Podczas walki zrób pauzę i napisz 7KIDS. Teraz w opcji dla dwóch graczy, możesz wybrać dwóch takich samych zawodników.

■ Interesujące ciosy: dla CHUN LEE, GUILA, KENA I RYUA – joy w dół, a następnie do góry z wciśniętym fire; dla GUILA, BLANKI, HONDY – odejdź od przeciwnika, a następnie skieruj joy w jego stronę i naciśnij fire.

STREET HASSLE
Spectrum

■ W trakcie walki z trudnym przeciwnikiem stań maksymalnie blisko prawej strony ekranu. Będziesz odporny na ciosy przeciwników.

STREET ROD
C-64

■ Stań do wyścigu z oponami startymi do 99% Na swoim koncie mu-

W I N D O W S P H U N

Psy czołgaja się pod furtkami, software pełza pod Windows!

sisz mieć mniej niż 10 dolarów, żadnej zapasowej części i tylko jedno auto. Podczas wyścigu, gdy pójdą ci opony – masz około jednego miliona dolarów.
■ Zakładaj się o sto dolarów z VIENNIE – zawsze się zgodzi.

PC

■ Kody: 1) RED, 2) ORANGE, 3) DARK BLUE, 4) PINK, 5) LIGHT GREEN, 6) LIGHT BLUE, 7) DARK GREEN, 8) BROWN, 9) LIGHT PURPLE, 10) ORANGE, 11) GREY, 12) RED, 13) DARK PURPLE, 14) DARK BLUE, 15) LIGHT GREEN, 16) PINK, 17) YELLOW, 18) GREY, 19) LIGHT BLUE, 20) LIGHT GREEN, 21) DARK BLUE, 22) LIGHT PURPLE, 23) DARK GREEN, 24) BROWN, 25) RED, 26) GREY, 27) LIGHT GREEN, 28) ORANGE, 29) DARK PURPLE, 30) LIGHT BLUE, 31) PINK, 32) LIGHT PURPLE, 33) DARK BLUE.
■ Zaraz po rozpoczęciu kup pierwszy najtańszy samochód. W garażu wyjmij z niego silnik i spróbuj spylić auto za 30.000 $!!! Powinieneś zobaczyć tekst: You are crazy, but I take it!

STRIDER C-64
■ Naciśnij 1 lub 2 – uzupełnienie energii.

Amiga

■ Naciśnij kolejno: F9, HELP, lewy SHIFT oraz 1; F10 z klawiszami 1..5 – wybór levelu, F1..F4 – zmiana sekcji levelu i uzupełnienie energii.



STRIKE COMMANDER PC
■ Kiedy chcesz zbombardować lotnisko (pas startowy), nadleć nań tak jakbyś chciał lądować, na małej wysokości i gdy będziesz miał pas w F8 zrzuć Durandale. W pierwszej misji w Andes Mallorca warto spożytkować cztery Mavericki kupione przez Sterna. Działko świetnie rozwala wszystko co na ziemi, a nic nie kosztuje. Aby uciszyć działa plot (AAA) koloru zielonego zniszcz pobliski radar.

STRIKE FLEET
■ Rosyjską rakietę Kingfish można zniszczyć odpalając kilka rakiet SMIMA w pewnych odstępach czasu. Pewność można mieć jednak tylko używając lasera.

STRIP POKER COVER GIRLS Amiga
■ Wyrzuć nieletnich z pokoju i wpisz gracza nr 1 jako BLUE.

STRONGHOLD PC
■ Aby mieć dobrze wyszkolone jednostki, zbierz oddziały w jednym miejscu i przesuń piramidę na 100% treningu. Jednostki przesuwa się naciskając pasek pod piramidą (na tym terenie gdzie chcemy je przenieść).

STRYX Amiga
■ Podczas gry naciśnij HELP + M + E – energia, paliwo i amunicja; HELP + P – otwiera wszystkie drzwi.

STUNT CAR RACER Amiga
■ Po minięciu pierwszego zakrętu dodaj gazu i przejedź przez rampę z prędkością około 150. Bardzo efektowne!

C-64

■ Po odpadnięciu z wyższej ligi, w menu głównym wybierz czwartą opcję, a z niej REPLAY.
■ Sposób pokonania trzech murów na trasie STEPPING STONES: rozpędź się do prędkości między 14 a 17, potem na każdym murku dodawaj gazu z dopalaczy.

SUBMARINE COMMANDER Atari
■ Na głębokości 35 stóp żaden myśliwiec cię nie znajdzie, a twoje wyrzutnie są w pełni funkcjonalne.

C-64

■ Klawiszologia: M – mapa, Y – stop, P – peryskop, S – sonar, C – zanurzenie awaryjne, G – wynurzenie awaryjne, N – odwołanie dwóch wyżej wymienionych rozkazów. Rodzaje uszkodzeń: C – stery, I – instrumenty, M – kadłub, E – maszyny.

SUBURBAN COMMANDO
Amiga

■ Kody: 2) PIXIEDIXIE, 3) THOMAS, 4) POSTMANPAT.

SUMMER CAMP
C-64

■ W levelu 2 poświęć wszystkie życia oprócz jednego. Spokojnie poczekaj aż skończy ci się energia i daj się pożreć kotu. Od tej chwili jesteś nieśmiertelny.

SUMMER CHALLENGE
PC

■ W kolarstwie możesz wykorzystać drugi ENTER by zwiększyć częstotliwość naciskania (zwiększyć prędkość).

SUPAPLEX
PC

■ Jeśli chcesz etapom nadać status zaliczonych, zmienić swój czas itp. to wyedytuj diskeditorem plik player.lst. Plik podzielony jest na części, z których każda odpowiada któremuś z zapisanych graczy. W pierwszej lini (dla danego gracza) pierwsze pary liczb to imię i czas gry. Eksperymentując można ten czas wybitnie skrócić. Następnie pojawiają się juz tylko pary cyfr: 00, 01 i 02. Kazda para liczb to jeden level, a ich znaczenie to: 00 – level, w którym cię jeszcze nie było, 01 – level zaliczony, 02 – level ominięty. Najlepiej pozamieniać wszystko na 01 i potem grać na dowolnie wybranym etapie.

SUPER CARS
Amiga

■ Hasła do leveli: 2) ODIE, 3) BIGC.

■ Jako imiona wpisz: dla pierwszego – WONDERLAND, dla drugiego – THE SEER.

Atari ST

■ Jako imiona graczy 1 i 2, należy wpisać: 1) WALK THE HILL, 2) INWARDS. Masz 99 wszystkich broni.

C-64

■ Imiona, które należy wpisać: HARVEY – level 2, ELLA – level 3.

SUPER COBRA
Atari

■ Aby nie męczyć się przechodzeniem etapów od nowa, po stracie ostatniego życia wciśnij FIRE, a gra potoczy się dalej.

SUPER FROG
Amiga

■ Jeżeli żabcią staniesz pod grzybem, na drzewie, pod obrazem króla, pod pomnikiem rycerza, pod kołatką, pod latarenką w zamku i będziesz podskakiwał to wylecą monety. Kody do leveli: 2) 477444, 3) 343522.

■ Jeśli chcesz zacząć grę od poziomu PROJECT F to wpisz 837122. Poprawka do kodu – Zamek, drugi podetap. Prawidłowy kod: 446364.

■ Kody do leveli: 1-1) 000000, 1-2) 234644, 1-3) 447464, 1-4) 747822, 2-1) 392822, 2-2) 446364, 2-3) 984448, 2-4) 477444, 3-1) 343522, 3-2) 882311, 3-3) 992334, 3-4) 091332, 4-1) 467464, 4-2) 818234, 4-3) 182394, 4-4) 298383, 5-1) 452234, 5-2) 984841, 5-3) 383772, 5-4) 093152, 6-1) 387211, 6-2) 981122, 6-3) 017632, 6-4) 398112, 7-x) 837122. Zamiast pierwszego dysku wrzuć trzeci – zobaczysz wspaniałe demo.

■ Kolejny kod: 7.1) 387211. Gdy lecisz w kosmosie naciskaj ESC – jesteś nieśmiertelny.

SUPER GRIDRUNNER
Atari ST

■ Podczas pauzy napisz PINK-FLOYD-ARE-GODS.

SUPER HANG ON
Amiga

■ Wpisz w High Score: 4H50 lub 75QJ.

SUPER MARIO BROS
C-64

■ Skipper leveli: kombinacja A + R + M + I + N lub A + R + M + N.

SUPER MARIO LAND 2
Pegasus

■ W levelu 1.2 są trzy rury. Gdy „żarłoczny kwiat" się schowa, wskocz na rurę i naciśnij dół – bonus level z wielką ilością monet. W levelu 2.1 starannie rozbijaj kamienie. Z jednego wyjdzie roślina, po której możesz wspiąć się na górę – bonus level. Uważaj aby nie przeskoczyć masztu (level 2.1) bo dostaniesz się do levelu gdzie nic nie ma i po skończeniu się czasu stracisz życie.

SUPER MONACO GRAND PRIX 2
Amiga

■ Kody do leveli. USA – BPBY-CYOO, San Marino – WNLW-RVSD, Monaco – DQPT-OTND, Mexico – CQAZ-NPLZ, France – QOLV-XKXA, Germany – CXUZ-VZSH, Belgium – MALQ-FKPN, ITALY – VKEL-RISM, SPAIN – UKUI-SPSG, Japan – CFCZ-BJNR.

SUPER SEYMOUR SAVES THE PLANET
C-64

■ Nie bierz kółka z literami L i R – to niepotrzebne. Najbardziej przydatne są: S – strzelanie i SS – super kula. Broń uaktywnia się spacją.

SUPER SPACE INVADERS
Amiga

■ Na ekranie z opcjami wpisz: KRIS. W trakcie gry klawisz F1 zmienia poziomy.

SUPER STARDUST
Amiga

■ Gdy strzelasz do asteroidów czasami pojawia się symbol serca. Nie zbieraj go, a pojawi się symbol bomby. Weź ten symbol, a wszystkie asteroidy wybuchną. Kody do gry: CISTQAARFBR, BKSUAAAA-FUY, CGSRQAAAHRS.

■ Kody do leveli: 2) za łatwy żeby podawać kod, 3) CESUQAAAGLM, 4) DFSTQTAAHOD, 5) EASSQ-TAAHTP.

Amiga CD-32

■ Kody do etapów: 2) BFRU-AAAAACGB (5 żyć), 3) CGSU-TAARGXO (6 żyć), 4) DHSTVQARHRR (7 żyć), 5) EFSSVQQTHQC (5 żyć).

SUPER TETRIS
Amiga

■ Kody do poziomów (gdy są dwa, trzeba zagrać metodą chybił-trafił). PAGE 1: CHUSKA, BALANCE IS BETTER. P.2) KARANDASH, P.3) WATER CIRCUS, P.4) FRANCE, JUGGLING, P.5) HOP-SCOTCH, P.8) RATS, P.10) ANIMAL ACTS, P.11) CHARLES

W I N D O W S P H U N

WindowError:018 Nienaprawialny błąd. System zniszczony.

HUGHES, P.12) CHEKHOV, P.13) CANADA, P.14) PANTOMIME, TOLSTOY, P.15) PIED PIPER, HORSES, P.16) REDHEAD, P.19) SLACK WIRE WALKER, P.20) FUNAMBULIST, MUSIC, P.21) SKOMOROKHI, ANATOLY, P.22) ELEVEN, VITALY LAZARENKO, P.23) DUROFF STREET, FUTURISM.

SUPERCARS Amiga

■ Wpisz się na początku jako RICH lub: HARVEY – poziom 2. – lub ELLA – poziom 3.

SUPERCARS 2 Amiga

■ Należy wpisać się, jako Player 1: I WALK THE HILL, jako Player 2: INWARDS – 99 żyć i broń.

■ Przed rozpoczęciem gry napisz HARD DRIVING – more money. Imiona graczy: 1. WONDERLAND, 2. THE SEER – nieograniczona ilość broni i zapewniona kwalifikacja.

■ Wpisz się jako RICK lub ODIE – więcej kasy.

SUPREMACY Amiga

■ Przepis na szybką i dużą forsę: 1) Zaczekać aż w magazynie będzie jakieś 3000 T żywności; 2) Obniżyć podatki do zera; 3) Odczekać aż ilość żywności spadnie do 2000 T; 4) Podnieść podatki do 100%; 5) Utrzymać pracę fabryki żywności. Ludzie zaczną się wynosić, ale bardzo powoli, a płacić będą nieprzyzwoicie dużo.

C-64

■ Planety: wulkaniczna – wróg umieszcza tam MINING, zielona – możesz tam zdobyć statki wojenne, śnieżna (nie mylić z lodową) – wspaniała do produkcji żywności. Jeżeli wróg ma zdolności telepatyczne to atak musi być niespodziewany. Ustal kurs jak najdłuższy i niespodziewanie wyhamuj nad wybraną planetą. W większości przypadków wróg nie zdąży wycofać statków i przysłać posiłków.

■ Ustawienie wysokości podatków na 40% spowoduje zerowy przyrost ludności. Przydatne przy problemach z wyżywieniem.

SWAT C-64

■ Do ukończenia pierwszego etapu potrzeba i wystarcza dojść do skrzyżowania, wykosić wszystkich i zastrzelić gościa w masce.

SWITCH BLADE Amiga

■ Kod do ostatniego levelu gry CHROME: AUDIO.

■ W tabeli HS napisz POOKY. Następnie klawisze 1...5 – zmiana levelu. Na planszy tytułowej napisz LEVELn (n – numer levelu, na którym chcesz się znaleźć) lub CHROME – nieśmiertelność.

■ Kody: 5) CLOUD, 10) EARTH, 15) CHESS, 20) VENUS.

SWIV Amiga

■ W czasie gry wpisać PNCC–1701 wcisnąć RETURN – nieśmiertelność gwarantowana. Naciśnij HELP podczas wybierania pojazdów – sterowanie samochodzika joy–em. Na początkowe pytania odpowiadaj SILKWORM – dodatkowe życia i inne ułatwienia.

Atari ST

■ Podczas pauzy napisz: NCC-1701 lub NCC1701 i naciśnij RETURN – nieśmiertelność.

Amstrad

■ Aby otrzymać bonus musisz rozwalić coś naprawdę dużego.

C-64

■ Naciśnięcie podczas gry klawisza H, a następnie CLR da nieskończenie wiele żyć.

SWORD OF SODAN Amiga

■ W High Score wpisz się jako NANCY to otrzymasz nieskończoną liczbę żyć.

SYNDICATE Amiga

■ Gdy podczas gry ubywa ci amunicji wciśnij A, gdy energii – E.



Tipsy

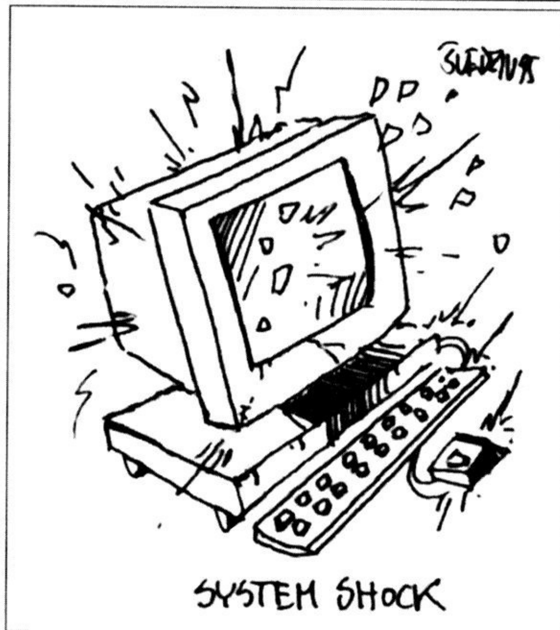
■Jako nazwę kompanii wpisz: MARKS TEAM. Wszystkie bronie i 100.000.000 gotówką.
■Nazwy kompanii: NUK THEM – start w dowolnie wybranym kraju, OWN THEM – wszystkie kraje są twoje, MARKS TEAM – wszystko wynalezione, WATCH THE CLOCK – czas płynie szybciej, ROB A BANK – masz 10 mln $.

PC

■Cierpliwi, mający już nieco zdobytych terytoriów, mogą wzbogacić się zostawiając na godzinkę (lub dłużej) włączoną grę. Działa także z AMERICAN REVOLT. Ponadto w grze działają klawisze F3 – stopniowe przyspieszanie tempa akcji i F4 – stopniowe zwalnianie tempa akcji. Skutek odczuwalny jest dopiero po kilkukrotnym wciśnięciu klawisza.
■Kilka przydatnych informacji operacyjnych: Przerywając misję (ESC) nie musisz ponownie przeładowywać broni. Ludzie zwerbowani przy użyciu Perswadatora (PERSUADERTRON) podnoszą broń poległych i stają po twojej stronie. Do werbowania agentów potrzebny jest Perswadator i Karta Dostępu (ACCESS CARD).
■Ustalając zerowy podatek poprawiasz nastroje społeczne. Jedna apteczka (MEDIKIT) może uzdatnić wszystkich agentów. Klikając myszą pomiędzy agentów, rozstawiasz ich symetrycznie wokół wskazanego punktu. Serią z karabinu możesz zatrzymywać samochody.
■Możesz zdobyć wóz policyjny – wystarczy jeden strzał z lekkiej broni i następnie trzeba wystrzelać wychodzących policjantów. Wozem policyjnym można jeździć po mieście niemal niepostrzeżenie. Jeśli jednak zaczniesz strzelać z samochodu, można uważać się za namierzonego przez policję i agentów w mieście.

Amiga

■Jeśli możesz werbować agentów, rób to zamiast do nich strzelać. Każdy zwerbowany agent powyżej 18, uznawany jest za martwego! Po co więc marnować amunicję.



PC

■Jako nazwę swojej firmy wpisz: TO THE TOP. Max. funduszy i wszystkie wynalazki, możesz atakować dowolny region. Inne nazwy to: ROB A BANK – daje 100 mln $. NUKE THEM – wskrzesza zabitych agentów. WATCH THE CLOCK – przyspiesza zegar. COOPER TEAM – otrzymujesz super agentów. DO IT AGAIN – ? Jeżeli chcesz zregenerować energię podczas gry, wskaźnik w okienku Adrenalinie przesuń do końca w lewo. Aby zwerbować wrogiego agenta lub policjanta, musisz mieć jednego zwerbowanego cywila.

SYSTEM SHOCK

PC

■Kod do drzwi z klawiaturką na pierwszym poziomie: 451. Wpisz na klawiaturze dużymi literami: ELECTRONIC ARTS. Nieśmiertelność. Energii ciągle brak a chodzenie w osłonie zużywa ją w zastraszającym tempie. Skończy się to gdy zdobędziesz TURBO MOTION BOOSTER V2. Włącz dowolną wersję LANTERN, SENSEROUND, INFRARED lub SHIELD. TURBO MOTION BOOSTER ustaw, za pomocą ikony ITEM na V1. Włącz ją (druga ikona od dołu z prawej strony) i wyłącz a pobór energii spadnie o 100 jednostek. Jeśli pobór jest większy od zera to włącz i wyłącz wrotki. Kody występujące na poziomach trudności 2 i 3: LEVEL 1: Laser override – 199, Wyjście z chirurgii – 451, zbrojownia – 705. LEVEL 2: produkcja robotów – 623, LEVEL 3: magazyn – 838. Aby wejść do MAINTENANCE ROOM należy na RETINA (soczewka) CHECK użyć głowy z pokoju poprzedzającego korytarze za zamkniętymi drzwiami znajdujące się na zachód. Relay (na zachód) – 428. LEVEL 6: drzwi – 711.

TAC TIC

Atari

■Kody: MENTOS, MARZENA, LEVEL UP.

TACTIC

C-64

■SPACE – korkociąg.

W I N D O W S P H U N

This virus requires Microsoft Windows.

TAI CHI TORTOISE C-64

■ Korek – należy zatkać wieloryba. Krzyż – zostaw w pomieszczeniu z ruszającymi się rzeczami. Sztuczne Ognie – zostaw na miejscu jaja (zabijesz smoka). Kubek – zalej ogień. Moneta – przekup karatekę. Spirala – zostaw na miejscu haka.

TAJEMNICA STATUETKI PC

■ Gdy grasz w Nicei na automatach wciśnij F7,- a ominiesz grę wygrywając.

■ Odpowiednie proporcje drinków podawanych w barze: GIN – 2, EL PRESIDENT – 3, CUBA LIBRE – 2, ULYSSESA – 2, PIWO – GENUINE DRAFT.

■ Upij turystę w porcie i zabierz mu lornetkę. Otwórz ją. Masz soczewkę, z którą idź na plac przed kinem. Użyj jej na rabatce – masz robaka.

TARGHAN Amiga

■ Kody do leveli: 5) 88530, 10) 07274, 15) 86720, 20) 14278, 25) 72861, 30) 81093, 35) 36338, 40) 47672, 45) 98488.

TANIUM Spectrum

■ Ustawienie kosmolotu w prawym górnym rogu daje niezniszczalność.

TANKS Atari

■ Najłatwiej atakować czołg z tyłu, bardzo rzadko się obraca.

TANY SKWEEKS Amiga

■ Kody: 000) ADJOACES, 010) TANGUILI, 020) OCTOGLAB, 030) COCKSTUM, 040) NONHMISC, 050) COBEGALE, 070) PORTCARO, 080) NICKMAST, 090) BADIVELL, 100) MUADDIB

TAPPER C-64

■ POKE 15889,165 nieśmiertelność.

TARGHAN Amstrad

■ Kody: 116) VALLE, 166) PUEBLO, 233) EDENGARHN, 214) LAS, 237) CASTILLO, 312) REPENTE, 432) JUGAR, 436) JOYSTICK

■ Naciskając kolejno klawisze F1..F9 stajesz się nieśmiertelny.

■ F6 – uzupełnienie energii, F9 – nieśmiertelność.

TARKUS 2 Atari

■ Kody do leveli: A) HELLO, B) HULL, C) SCREEN, D) ATARI, E) SHOES, F) SOCKS, G) CREDIT, H) BLOCK, I) WATER, J) EARTH, K) CRIME, L) DUSTER, M) TOWEL, N) BRAIN, O) NICE, P) PURPLE, Q) RECORD, R) DOLAN, S) GREEN, T) STRIPE, U) GRATE, V) BITTER, W) DIGIT, X) SALAD.

TASK FORCE 1942 PC

■ Gdy grasz Amerykanami w scenariusz kampanijny (GUADALCANAL CAMPAIGN), nie wahaj się i nie oszczędzaj okrętów tylko wyślij wszystkie wojska jakie masz (z zaopatrzeniem), od razu na GUADALCANAL. Gwarantuje ci to szybkie i zwycięskie zakończenie kampanii.

TAU CETI Amstrad

■ Po wgraniu gry napisz HELP.

TEMPEST Amstrad

■ Kiedy pojawi się napis PRESS ENTER TO START naciskaj Q. Będziesz mógł wybrać dowolny level od 1 do 100. Po dokonaniu wyboru wciśnij ENTER.

TENNIS MANAGER C-64

■ Jeśli twój zawodnik ma kontrakt, to musisz zagrać w co najmniej ośmiu Grand Prix, byś mógł w następnym roku grać dalej.

TERMINAL VELOCITY PC

■ W czasie gry wpisz: TRIGODS – niezwyciężoność, TRISHLD – osłony, TRINEXT – następna misja, TRIHOUR – hover pad, MANIACS – dopalacz, TRISCOPE – oscyloskop, TRIBURN – „Terminal Velocitty", TRFRAME – licznik, 3DREALM – dodaje broń, TRFIR [1, 2, ..., 9, 0] – rodzaje broni.

TERMINATOR 2 Atari ST

■ Zatrzymaj grę, naciśnij kolejno F1...F10, wróć do gry naciskając FIRE. Od tej chwili ESCAPE – inny etap.

PC

■ Na pierwszym poziomie trzymaj joy'a w dół tak długo aż T1000 wystrzeli wszystkie swoje naboje.

■ Pierwszy etap można przejść następująco: zanim skończy się wgrywać wciśnij SPACE BAR i trzymaj cały czas. Wynikiem tego będzie wystrzelenie T1000 z ekranu i przejście do następnego levelu.

■ Kody top/bottom: 1. 6334/5705, 2. 9961/2295, 3. 4827/5436, 4. 3902/5447, 5. 1869/9894, 6. 4664/7711, 7. 6868/8723, 8. 9741/3035, 9. 1842/9040, 10. 3942/6729, 11. 3548/4966, 12. 7376/5537, 13. 2082/4833, 14. 4639/930, 15. 2306/5021, 16. 6270/5929, 17. 5097/9161, 18. 4031/1150, 19. 3430/8909, 20. 9758/6422, 21. 9655/6359, 22. 6483/4041, 23. 3602/9374, 24. 4596/8281, 25. 4734/1999, 26. 4932/1024, 27. 3751/3(9,8)240 – to nie pomyłka, 28. 6198/9944, 29. 6049/2250, 30. 9577/9(8)326 – j.w.

TERMINATOR RAMPAGE PC

■ Współrzędne punktów na mapie, w których znajdują się karty identyfikacyjne dla danych leveli (nr levelu, X/Y): 4) 52/22, 5) 19/23, 6) 8/76, 7) 15/67, 8) 79/41, 9) 62/7, 10) 44/53, 11) 62/88) 12) 45/45, 13) 77/69, 14) 22/41, 15) 16/6, 16) 97/92, 17) 1/59, 18) 56/37, 19) 35/34, 20) 84/3, 21) 44/23, 22) 45/47, 23) 64/55 i 52/88.

■ Współrzędne punktów, w których znajdują się przejścia do następnych leveli (nr levelu – X, Y): 1) 97, 60; 2) 28, 57; 3) 82, 11; 4) 4, 41; 5) 74, 21; 6) 2, 80; 7) 72, 87; 8) 29, 5; 9) 72, 98; 10) 74, 42; 11) 49, 92; 12) 98, 46; 13) 46, 71; 14) 82, 65; 15) 79, 45; 16) 24, 52; 17) 52, 97; 18) 1, 67; 19) 97, 35; 20) 1, 34; 21) 61, 97; 22) 1, 2; 23) 2, 64; 24) 39, 1; 25) 76, 2; 26) 76, 97; 27) 1, 37; 28) 48, 88; 29) 11, 42; 30) 89, 98; 31) 14, 78; 32) META NODE + Kiepskie demo.

TEST DRIVE C-64

■ Klawisze: D – wyświetlanie skrzyni ON/OFF, V – prędkość i obroty ON/OFF.

■ Kiedy ściga cię policja, zjedź na lewy pas.

TEST DRIVE 2 Amiga

■ AERF – super przyspieszenie i świetne hamulce. GASS – przeniesienie do stacji. GASST – przenosi do stacji z super czasem.

Atari ST

■ Podczas gry napisz GAS – nie musisz tankować.

TEST DRIVE 3
PC

■ F1 – zmiana skali obrazu, F2 – zmiana dokładności grafiki (przydatne przy wolnym procesorze), F10 – replay od ostatniego rozbicia, CTRL E – dźwięk silników ON/OFF, CTRL Q – dźwięk ON/OFF, CTRL J – kalibracja joysticka, CTRL K – włączenie klawiatury, CTRL P – pauza.

■ Każdemu pierwszemu samochodowi na każdej trasie można przelecieć przez szybę.

■ Możesz zjechać z trasy i poganiać się z pociągiem. Nic nie daje poza frajdą.

TEST DRIVE
Amiga

■ Kombinacja klawiszy A+E+R+F powoduje zwiększenie liczby żyć.

■ Podczas skrętu trzymaj wciśnięty FIRE – nie rozbijesz się.

C-64

■ Na czwartej trasie możesz uciec policji tylko raz, w przeciwnym razie zrobią blokadę.

PC

■ Łatwo się zorientować, czy jedziesz w dobrą czy złą stronę: znaki muszą być zawsze po prawej.

THAI BOXING
C-64

■ RETURN – włącza/wyłącza muzykę, INST/DEL – menu, C= – pauza.

THAURUS
PC

■ Kody. Wielkość liter, znaki zapytania, wykrzykniki, kropki, odstępy pomiędzy wyrazami i podobne detale mają znaczenie! Kody nie zawierają błędów (np. do planszy 15 naprawdę trzeba wpisać „zęebny"). 1) bezzębny krokodyl, 2) hub-551, 3) Arrakis, 4) tost, 5) walk away, 6) perpetuum mobile, 7) wyszedłem do sklepu!, 8) jajco, 9) highlander, 10) wesołe krasnoludki, 11) Litwo! Ojczyzno moja, 12) dzika kaczka, 13) a może by tak..., 14) ździebełko trawy, 15) zęebny krokodyl, 16) zero po minusach, 17) ja tu tylko sprzątam, 18) Pan Twardowski, 19) November Rain, 20) Silmarillion, 21) Leonardo da Vinci, 22) weź mnie żywcem, 23) Interfejs równoległy, 24) nie nudzisz się?, 25) Guns & Roses, 26) spróbuj tego, 27) datalifeplus, 28) dwadzieścia osiem, 29) rtyv4eh8kv3acd23hj8p, 30) homo divisus, 31) homo determinatus, 32) bez aluzji!, 33) czyżbyś się zmęczył?, 34) astronomy and trade, 35) na początku był ibm, 36) qwertyuiopasdfghjklz, 37) ja już nie moge!!!, 38) 3 art team to my!, 39) homo saple – czyż nie?, 40) 1237*4523=5594951, 41) kryształowa kula, 42) Chicago Bulls, 43) kryształowa kula 2, 44) kompletna kaszana!, 45) Indigo 2, 46) pentium, 47) Apple, 48) myślisz więc jesteś!, 49) prawie, prawie, 50) Poziom 1, 51) Jeszcze grasz?, 52) Baggins, 53) Colani!, 54) Asuruaslrpal III, 55) No problem!, 56) Nie ma jak symetria!, 57) Muad'Dib, 58) Gazeta Wyborcza, 59) It's easy!, 60) Easy up side down!, 61) To samo razy 4, 62) Dasz sobie radę?, 63) F-15 Strike Eagle, 64) Bubble Double, 65) Vincent van Gogh, 66) 1974.03.01, 67) 1974.03.01 part two, 68) ..., 69) dsghert345rwte33e324

THEATRE EUROPE
Atari

■ Kod do użycia broni chemicznej: CAPITAL CITY.

■ Kod do wyrzutni rakiet – MIDNIGHT SUN.

■ Posiłki przydzielaj tylko dwóm, trzem wybranym jednostkom.

THEME PARK
Amiga

■ Wciśnij ALT i napisz: WKLCDNKSTIUQVAB. Plus 5000$

PC

■ Na początku gry do NICKNAME wpisz THEMEPAR. 16 milionów kasy. Po rozpoczęciu gry użyj, z górnego menu, opcji RESTART GAME. Gra rozpocznie się od nowa ale będziesz miał dwa razy więcej wynalazków i dwa razy więcej K.

■ Wpisz się w SETUP NEW THEME PARK jako: HORZA. Teraz: CTRL + C daje ci gotówkę (kredyty), ALT + Z udostępnia wszystkie rodzaje urządzeń, CTRL + Z udostępnia wszystkie rodzaje sklepów. Gdy rozpocznie się strajk, F8 rozpocznie natychmiast negocjacje. Klawisz 8 wznawia negocjacje z dostawcami.

■ Na początku gry jako swoje imie wpis DEMO, a będziesz miał rozbudowany park, pełno kasy itd. itp. Forsa ukryta jest w pliku nagrania na dziesiątym bajcie. Liczby dodatnie zapisywane są w trzech bajtach, a ujemne w czterech, dlatego by mieć 16M trzeba wpisać trzy razy FF i dwa zera. Nagrania znajdują się w podkatalogu SAVE w plikach TW'JPSEUDONIM.GX, gdzie x to numer nagrania.

THINK CROOS
Amiga

■ Klawisz F10 w czasie gry przenosi o poziom wyżej, natomiast HELP rozpoczyna poziom od nowa. Po GAME OVER naciśnij G lub M lub U, a rozpoczniesz grę od levelu, w którym skończyłeś.

■ HELP – odtwarza ustawienie początkowe (2 razy), F10 – przejście planszy (tylko 1 na danym poziomie, później działa jak pauza).

C-64

■ H – ponowne ułożenie planszy (działa dwa razy na każdym levelu), N – przenosi poziom wyżej, BACKSPACE – klocki wybuchają.

PC

■ CUSTOM, MASTER, FUTURE, DORADO, GREECE, FLAMES, ANIMAL, EPOPEE, JAGUAR, MATRIX, WIZARD, CATGUT, FIRING, LADDER, FIRKIN, SPHINX, TYPIST, VOYAGE, PALACE, DECADE, ARMADA, ESTATE, GOPHER, KERNEL, JUMPER, GROOVE, HIPHOP, OFFSET, SUINEG.

THINKER
Atari

■ Kody do kostki Rubika: 1) CEPHEUS, 2) AQUILA, 3) LACERTA, 4) MUSCA, 5) ORION, 6) CRUX, 7) TELESCOPIUM, 8) CYGNUS, 9) LUPUS, 10) OPHICHUS, 11) PISCES, 12) TRIANGULUM, 13) FERRATUS, 14) PEGASUS, 15) ATARI 130XE.

■ Kody – układanka: 1. 81921638432768, 2. CCM 8.0, 3. SPIDER 2.0, 4. NITRIC 1.0, 5. TRACER 2.0, 6. SYSTEMIK 2.0, 7. 1991 TANKS, 8. PHOENIX, 9.

W I N D O W S P H U N

Czy stłukłeś już dzisiaj Okna?

HYDRUS, 10. S.C."KOBER", 11. PAZIU, 12. LESZU, 13. PEPE, 14. TOMKO, 15. OPACUSY; kostka rubika: 1. CEPHEUS, 2. AQUKA, 3. LACERTA, 4. MUSCA, 5. ORION, 6. CRUX, ostatnia plansza: ATARI 130 XE.

THRUST
Atari

■ Klawiszologia: START – napęd, SELECT – strzał, OPTION – wiązka chwytająca (służy do pobierania paliwa), Z/X – lewo/prawo.

THUNDER BLADE
Amiga

■ Wpisz do tablicy High Score słowo: CRASH. Teraz klawisz HELP przenosi do następnego levelu.

THUNDER JAWS
Amiga

■ Mysz w lewym porcie. Przyciśnij lewy klawisz myszy i S. Od tej pory prawy przycisk myszy – skipper leveli.

THUNDERBIRDS
Atari ST, Amiga

■ Hasła: 2. RECOVERY, 3. ALOYSIUS, 4. ANDERSON.

THUNDERBLADE
Amiga

■ Do tabeli HIGH SCORE wpisz się jako CRACK; HELP – skipper leveli.

C-64

■ POKE 4159,255 (255 helikopterów) i SYS 4096.

THUNDERHAWK
C-64

■ Hasła do leveli: 2) BACKROOM, 3) CANARY, 4) FUNPOLE, 5) OO ERR, 6) NOT ARF, 7) OBVIOUSE, 8) STEVE, 9) CHANNEL, 10) BANANA, 11) RELIEF.

TIE FIGHTER
PC

■ Kody: 4) ARDENT, 5) AUDACITY, 6) COLOSSUS, 7) COVERAGEOUS, 8) DEVASTATION, 9) EMPEROR, 10) EMPEROR'S WILL, 11) FORMIDABLE, 12) FURIOUS, 13) GLORY, 14) HARPAGO, 15) HARDAX, 16) ILLUSTRIOUS, 17) IMPERATOR, 18) INDORLITABLE, 19) IMPLACABLE, 20) INFLEXIBLE, 21) LIGHTING, 22) MAGNIFICIENT, 23) MAJESTIC, 24) MONARCH, 25) MONITOR, 26) PROTECTOR, 27) RENOWN, 28) RESOLUTION, 30) TRIUPH.



■ W katalogu MISSION podane są wszystkie misje, wystarczy pozamieniać nazwy plików.

TIGER MISSION
C-64

■ Połóż coś na klawiszu RUN/STOP – ułatwia grę.

■ Podczas wyświetlania ekranu początkowego jednoczesne naciśnięcie klawiszy CTRL, C=, Z, Q, L, I, K ułatwi grę.

TIGER ROAD
C-64

■ Po uruchomieniu wciśnij RESET. Następnie wpisz SYS 2064 – nieśmiertelność.

TIME MACHINE
Amiga

■ Wpisz: DIZZY do HIGH SCORE. Spróbuj nacisnąć także A i S. Klawisze F1 i F2 zmieniają levele.

TINY SKWEEKS
Amiga

■ Kody do leveli: 1) ADJUACES, 2) GASIANDI, 3) GROIDEKN, 4) RESTUSHA, 5) ENTRLACO, 6) BOTCREPA, 7) OCTOANVA, 8) COADSUPP, 9) RAWBSKIT, 10) TANGVILI, 11) DENAJOIN, 12) VAMBTHEA, 13) UNPASUBO, 14) LANDPAPY, 15) PREPPAND, 16) NIFESAILO, 17) BROCINDI, 18) BUSKPULI, 19) LOGIMARA, 20) OCTOGLAB, 21) TRISEMES, 22) CONVJEHO, 23) RENDCLIN, 24) NEGAPOLY, 25) PETRACCE, 26) SPONENCR, 27) LAZYHOMI, 28) HENDOUTH, 29) PAPYEPIP, 30) COCKSTUM, 31) ETHIGANG, 32) INLADONC, 33) INTEASSA, 34) MASTWOOD, 35) ABROINST, 36) BACKBANA, 37) ECLOWHIP, 38) GROIIMPO, 39)

CUBACUBA, 40) DECLDROL, 41) SIMPUNDE, 42) UNHUSCHO, 43) LEGAMURA, 44) ANIMCATE, 45) LAUGMAGE, 46) PALSDYSS, 47) BROCREVE, 48) PORRUNDE, 49) UIGUAPER, 50) NONHMISC, 51) PERUSMIT, 52) DYSSDEKN, 53) DIURGASI, 54) ODORCAUS, 55) PEASANCH, 56) URORDEFE, 57) SVBBPICK, 58) RULASCAR, 59) NODUOOPH, 60) COBEGALE, 61) TROLTACS, 62) PEASVAMB, 63) XYLOWIRE, 64) SCIUMINT, 65) EUGERUNE, 66) ERUPPLOT, 67) MARICONK, 68) NURSHISP, 69) SNOBHOMO, 70) PORTCARO, 71) CHARGEDA, 72) UNNEPOWS, 73) POONROMA, 74) PREAPREP, 75) SAILZOON, 76) ISOSNURS, 77) HENDWOOD, 78) AGONUPSN, 79) LANDDINY, 80) NICKMAST, 81) PICKROLL, 82) OUTSSPOT, 83) KALAACCE, 84) TELORULA, 85) WORKLAUD, 86) GRAIUPLA, 87) POLOOCTO, 88) REPADETA, 89) FELDUNFO, 90) BADIVELL, 91) PATIBEEF, 92) TITASAVC, 93) PUPIUNPR, 94) MASTERUP, 95) QUARFELD, 96) GRIFSIDE, 97) WHITUNNI, 98) DOWNINSU, 99) UNLIISOP, 100) MUAD DIB.

TINY TOON ADVENTURES
Pegasus

■ Na gościa z deskorolką trzeba naskakiwać, a przed kochającą cię panienką należy uciekać aż pokaże się EXIT.

TIRES
Atari

■ Po przejechaniu przez grad spadających kokosów zbliż się możliwie najszybciej do prawego końca ekranu. Wtedy po dotarciu do jeziora będziesz mógł skakać po wodzie – dzięki temu smok nic ci nie zrobi i będziesz mógł wjechać do jaskini. Przed wystartowaniem, kiedy komputer pokazuje fragment poprzedniej gry, naciśnij SELECT – wybór levelu początkowego klawiszami 1..4. Następnie OPTION – wybór liczby graczy.

TITAN
Amiga

■ Kody: 1. J4JMKR, 2. HBHCHC, 3. 4492LI, 5. 2401TO, 6. 01LO38, 7. 04KJOB, 8. 198075, 9. OVR70, 10. H67JR1, 11. 04JBR8, 12. RDL89G, 13. B8JLJ4, 14. DNBE08, 15. TMV281, 16. LO9U3H, 17. 9JHTQN, 18. UKUTB8, 19. 01HFJO, 20. 1R7DCG, 21. V30906, 22. 4P4192, 23. 40RSHP, 24. E4DBQP, 25. LFPOBO, 26. 1H9615, 27. MOBOPV, 28. B9HH22, 29. RN4RH9, 30. BG6W61, 31. 1W1440, 32. 044080, 33. E396V3, 34. 740330, 35. 2L41H1, 36. SGOWOO, 37. 48H093, 38. FU5HJ9, 39. OGU9PI, 40. 294JBH, 41. B608S0, 42. P810B9, 43. KWOHME, 44. HC6YS8, 45. 90OPNO, 47. OOBI1O, 48. HOO1OK, 49. 1S4LOF, 50. D80N6D, 51. 3010LH, 52. K47OMT, 53. 09UPW9, 54. OVE032, 55. L29RHL, 56. 6ORROR, 57. H95LHT, 60. 9LQHVU, 61. HC932F, 62. 117938, 63. 6048HG, 64. 4F039H, 65. VOMO5V, 66. CO1FHT, 67. OS4500, 68. 2U4BO5, 69. CF6B71, 70. 88H102, 71. H844C3, 72. OO5HOR, 73. NOTON8, 74. OD8V01, 75. AH3HD8, 76. TIDDI2, 77. 43L6TV, 78. 8HH0H3, 79. 111S78, 80. OIP4GO.

TITANIC BLINKY
Amiga

■ Wpisz w trakcie gry: PARTYMIX, a otrzymasz nieśmiertelność.

C-64

■ Najpierw rozwal wszystkie kulki na pokładzie i pozbieraj powstałe z nich nuty. Idź do komina i weź mapę. Zeskocz po lewej stronie, wejdź do wcześniej zamkniętego pomieszczenia. Zabij glizdy i pozbieraj części do łodzi podwodnej. Po ukazaniu się jej obrazka wskocz do wody i pozbieraj wszystkie klucze. Teraz wynurz się wzdłuż łańcucha kotwicy. Wejdź do włazu. Ustaw strzałami kółka tak, aby nabój wystrzelony z lufu cię trafił. W ten sposób wchodź do śluz (od lewej): czwarta, druga. Po wejściu do nich idź w lewo i zbieraj uzupełniacze energii. W drugiej śluzie znajdź pistolet. Teraz wejdź do trzeciej śluzy i zabij ducha.

TITUS THE FOX
Amiga

■ Kody: 1. 2625, 2. 8455, 3. 2974, 4. 4916, 5. 1933, 6. 0738, 7. 2237, 8. 5648, 9. 6390, 10. 8612, 11. 4187, 12. 1350, 13. 9813, 14. 5052, 15. 2045.

■ Szesnasty kod: 2578.

PC 386

■ Kod do ósmego etapu: 8756.

Amstrad

■ Kody: 1. CE7E, 2. 0100, 3. B682.

PC

■ Żeby zabić faceta z dwuręczną kataną (na levelu 5), należy: 1) Wziąć jedną ze skrzynek, 2) Wskoczyć na ruchomą kładkę, 3) Poczekać aż łysy znajdzie się pod tobą i dać FIRE i DÓŁ, 4) Powtórzyć punkty 1-3 aż do skutku. Tajne przejścia: Level 1 – drzwi koło garażu (widać dwa pojemniki z benzyną (GAS)). W drzwiach DÓŁ i po płytkach na sam koniec. Level 3 – jeśli nie wziąłeś dywanu, to przy murze z pijakiem stań na niebieskiej kładce i naciśnij DÓŁ. Po długiej wędrówce wyjdziesz z drugiej strony muru. Level 4 – Po drugim przejściu przez kanał idź do oporu w lewo. Zbieraj energię nawet gdy masz jej 100% – dodatkowy bonus.

■ W psy, ludzi itp. możesz rzucać skrzynkami, butelkami itd.

TOBRUK
C-64

■ Wyłączenie walk zmniejsza szanse Niemców na zwycięstwo.

TOKI
Amiga

■ Podczas gry wpisać KILLER – nieskończona liczba żyć; F1–F7 – wybór levela, F8 – zakończenie gry, N i R obracają obraz. Prawy „Amiga" – następny level, lewy – zmienia strzały.

Atari ST

■ Podczas intro, kiedy zły czarodziej zmienia bohatera w małpę, naciśnij ESCAPE i napisz POORTOKI. Następnie F1..F6 – wybór levelu.

Amiga

■ W czasie gry wpisz: JER.

TOLTEKA
C-64

■ Naciśnij CTRL+C. Ta kombinacja przenosi o 1 level.

TOMAHAWK
C-64

■ Stojąc na lotnisku z włączonymi silnikami włącz mapę (M). Klawi-

W I N D O W S P H U N

OS/2: Połowa systemu operacyjnego.

szami 5..8 możesz poruszać się na mapie.

Atari

■ Po wywołaniu mapy (M) można poruszać się po lotniskach naciskając klawisze numeryczne.

TOP CAT Spectrum

■ Puszki i skórki od bananów wrzucaj do kosza.

TOP GEAR 2 Amiga

■ Dopalacze dla Player 1 – Spacja. Dopalacze dla Player 2 – szybkie naciskanie FIRE. Kody: 11) QD5139TQ+PQCFGWB%632GG – Skandynawia 136 tyś $; 12) +N957H6G#9YDGHYCB743HH – Ameryka Południowa, 172 tyś.; 13) 7J735W9HHRPMPQ6LJ$#9QQ – Hiszpania, 202 tyś; 14) LTF%CC%[YYM8T%N#9YTR++ – Szwajcaria; 15) PG#68BVV98L J[T7ML+[#RR – USA. Kody 1-10 zamieszczone były w SS'25.

■ Kody: 1) 272VY+P%W$[M8H# VF]98PP – zaczniesz grę od drugiego świata z 28 tyś. gotówki, 2) LC]8#MLWDP[BFPGPYFB%11 – trzeci świat z silnikiem lepszym o 50%, 3) LG]8#YTHU]T[+H %HQ+[#RR – Egipt, 4) 9YNHL$ YW#]492B#FG41YDD – Francja, 5) 5B+#]6+49H]CFBWLP#76MM – Niemcy, nowa skrzynia biegów i silnik za 80 tyś (najlepszy), 6) 7FD+ BY93$6YP2WNC$41YDD – Grecja, szybkie turbo, 7) 673W15DQEP 9J%3HG[87NN – Indie, 8) QWRM-PD[8#CT5D[WCB743HH – Irlandia, dodatkowe wzmocnienia samochodu, 9) 4TPJM]PJ8N7]YDR$] 3YWCC – Włochy, posiadasz konto 30 tyś. 10) TN[79T5J W+]P4]L8 7VQP]] – Japonia, konto=53000$.



TOP GUN Amstrad

■ Jeśli jesteś pewien, że komputer cię zestrzeli zacznij spadać. Zaraz po tobie rozbije się samolot komputera. W ten sposób będziesz miał zaliczonego dodatkowego przeciwnika.

Game Boy

■ Kody: 2) W87WQQZ, 3) &&SKQQW, 4) P8N2QQ8, 5) K82QWQ8, 6) C84NWQT.

TOP SECRET Atari

■ Gdy dostaniesz się na listę najlepszych podpisz się imieniem autora: JORDAN. Odtąd jesteś nieśmiertelny.

TOTAL ECLIPSE Atari ST

■ Naciśnij i przytrzymaj klawisze 1 oraz 9 – nie używaj klawiatury numerycznej – i naciśnij FIRE w joysticku.

C-64

■ Aby wejść do podziemi okrąż piramidę z prawej strony. Zobaczysz barak – w nim znajduje się wejście do podziemi.

■ Na prawym skrzydle samolotu znajduje się niewidoczny klucz.

TOTAL RECALL Amiga

■ Na planszy tytułowej napisz LISTEN TO THE WHALES (ekran powinien się odwrócić) – nieskończony zapas energii. Po dojściu do drugiego etapu napisz JIMMY HENDRIX – nieśmiertelność.

■ Po załadowaniu gry gdy ramka zmieni kolor wpisz: GREG. Energia nie będzie malała. Do tabeli rekordów wpisz się jako: THE END IS NIGH. ENTER przenosi po levelach.

TOXIC CRUSADERS Nintendo

■ Kody: 2) 2258, 3) 7525, 4) 8956, 5) 8248.

TOYOTA CELICA Atari ST

■ Gdy wypadniesz z trasy i jesteś ściągany na nią z powrotem, wciśnij HELP – dwudziestosekundowa kara nie zostanie naliczona.

Amiga

■ Na screenie z wnętrzem samochodu nacisnąć dwukrotnie klawisz C. Spowoduje to przeskoczenie etapu, lecz nie przybędzie nam

czasu. CTRL C – zatrzymanie czasu.

TRAIN
C-64

■ Klawiszologia: 1 – widok z przodu, 2 – widok z tyłu, 3 – maszynownia, 4 – mapa.

TRANS WORLD
C-64

■ Na początku zainwestuj w dolary całość kapitału. Kurs szybko wzrośnie z 2 do około 9 DM za dolara.

TRANSARCTICA
Amiga

■ Garść rad: 1) Żeby drążyć tunele w górach trzeba mieć świder (DRILL). 2) Żeby zbudować most trzeba mieć szyny i niewolników (RAILS, SLAVES). 3) Aby wcześniej zauważać pociągi VICKING UNION, nomadów, mamuty i wilki musisz mieć obserwatorium (OBSERVATION BOX). 4) Aby zabić potwora w jeziorze musisz mieć harpun (HARPOON). 5) Gdy kupisz antyki (ANTICS) od nomadów nie sprzedawaj ich w pierwszym lepszym mieście tylko zaczekaj. W niektórych miastach ich ceny będą zawrotne. 6) Klawiszem O (nie zero) otwierasz kopalnię. 7) W głównym menu przytrzymaj ALT+CTRL i klikaj na rogi: lewy lub prawy górny – dobry pociąg i dużo pieniędzy, lewy lub prawy dolny – dobry pociąg i tuż przed zakończeniem gry. 8) Kupuj siano za 3 jednostki i sprzedawaj za 12.

TRANSPLANT
Amiga

■ 1 player, level 199 (ostatni) – TQYSFDAOV (bardzo dobre uzbrojenie), 2 player, level 165 – TIWUOVSMN (najlepsze wyposażenie), level 199 – XMOHJZXCE.

■ 1) Naciśnij F10 lub napisz CHEATMODE na ekranie z dwoma statkami, a uzyskasz niezły equipment. 2) Najlepszy equipment (wyposażenie statku) uzyskasz wpisując na tym samym ekranie password: IPWBNLICN. 3) Niektóre kody: 10) DPNSFNIMU, 14) DPOTHROTJ, 32) FVQFTCYDG, 44) DJRSVZKAM, 84) LDOGONHPX, 87) LMCZRPXNX, 88) KBAMYXOTP, 89) JRMSFGWRV, 123) KVBIYBFQD, 125) KVCNYJEMP, 144) XPQHSJJUX, 166) YXFDAPWEJ, 178) XYPBDLXSH.

TRANSPORT TYCOON
PC

■ Najlepsze połączenia: kopalnia węgla (COAL MINE) z elektorwnią (POWER STATION), kopalnia rudy żelaza (IRON ORE MINE) z hutą, huta z fabryką (FACTORY), las (FOREST) z tartakiem (SAWMILL), szyby naftowe (OIL WELLS) z rafinerią. Rafinerię, tartak i fabrykę, po wykonaniu powyższych połączeń najlepiej połączyć z miastem, które akceptuje towary (GOODS). Po rozpoczęciu gry odszukaj nieprzerwany pas lądu, wzdłuż lub w poprzek planszy, tak aby mozna było zbudować tunel zaczynający się z jednej a kończący z drugiej strony planszy (tunel należy budować równo z poziomem wody). Czynność tę należy wykonywać do skutku nie zwracając uwagi na informację, że koszt wykonania tunelu przekroczy budzet. Efektem będzie znaczny wzrost kasy do około 4 miliardów dolarów. Jeżeli nie wyjdzie na jednej planszy, powtórz na innej.



TRAPS AND TREASURES
Amiga

■ Na każdym levelu znajduje się bonusowa plansza. Aby się do niej dostać na levelu 1, należy wskoczyć na półkę zajmowaną przez armatkę i podskoczyć (na masztach zatopionego okrętu). W levelu 2, w zatopionych korytarzach należy wyskoczyć z wody obok niebieskiego klucza. W sklepach, zaczynając grę w kości postaw na parzyste – ok. 80% sukcesu.

TREASURE ISLAND DIZYY
PC, Amiga

■ Chcąc latać napisz ICANFLY.

■ Wpisz EGGSONLEGS – nieśmiertelność.

TRENER
C-64

■ Jeśli chcesz ściągać na mecze wielu kibiców, graj bardzo ofensywnie. Przy grach z trudnym przeciwnikiem graj defensywnie i wyznaczaj wieksze premie dla zawodników.

TRIAD
C-64

■ Klawiszologia: Q/A – moc silnika, M – rakiety, U – podwozie.

TRIVIAL PURSUIT
C-64

■ Na pierwszym poziomie na wszystkie pytania odpowiadaj YES.

TRODDLERS
Amiga

■ Kody: 1. PREMIERE, 2. BUILDIT, 3. NOSWEAT, 4. PYRAMID, 5. CLEAROUT, 6. SPHINX, 7. QUARTET, 8. CENTERIN, 9. REDGEMS, 10. CROSSED, 11. SKIPAROUND, 12. PACKEDUP, 13. PILLARS, 14. BZZZZZ, 15. FIVEROWS, 16. TIGHTTIME, 17. EASYONE, 18. TWOTRIBES, 19. DONTMIX, 20. HELPEMOUT, 21. MEANONES, 22. NOPROBLEMS, 23. TREASURES, 24. STOREROOM, 25. UPANDDOWN, 26. TECHNO, 27. ONE-

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Przekręty – Joe Blade – Blada Twarz; Pacman – Muchobój; Star Wars – Gwiezdny Wagon Restauracyjny;

ONONE, 28. SIXROOMS, 29. THETOWER, 30. GOFORHEART, 31. NEWTHING, 32. BOULERO, 33. CRUELWORLD, 34. CRUELCUBES, 35. SLIPNSLIDE, 36. KEYX, 37. COLDCROSS, 38. STONEM, 39. HARDROUND, 40. FIRSTGUN, 41. CROSSFIRE, 42. RUNFORIT, 43. NORULES, 44. NOFARFALL, 45. RUNAROUND, 46. BADBIRD, 47. COVERTHEM, 48. SAVEBLOCKS, 49. GLAMOUR, 50. HACKBACK, 51. ALOTOPO, 52. UPSIDEOUT, 53. DROPEMIN, 54. POSSIBLE, 55. CLOSEUP, 56. FOOLSRUN, 57. JEWELPUSH, 58. GUIDETRY, 59. WOTANGO, 60. LOOSEM, 61. YOURSOR, 62. SACRIFICE, 63. BOOMPARADE, 64. WAITFORIT, 65. ROCKBLAST, 66. NOWASTEALL, 67. FROMABOVE, 68. SMASHHITS, 69. CRUSHRUSH, 70. FIRSTFIRE, 71. BURNOUT, 72. RUMBLEHOT, 73. COCKTAIL, 74. BUGGINHARD, 75. MOREFUN, 76. SPINAROUND, 77. LETITOUT, 78. ALLABOUT, 79. BOUNCEIT, 80. RAINDROPS, 81. FIREANDICE, 82. SLOWBURN, 83. STALLEM, 84. BADBOMBS, 85. SOLOMAN, 86. HELLDITCH, 87. FIRSTFIRST, 88. GOODLUCK, 89. TIMEHUNTER, 90. NODELAY, 91. NOPULLPLUG, 92. GUNZONE, 93. BELTZENRUN, 94. BRIDGERUN, 95. FALLOUT, 96. COLOURRUN, 97. AUTOFIRE, 98. SWEETHEAT, 99. HEAVYDUTY, 100. TWEAKY.

TROLLS PC

■ W pierwszym levelu, pierwszym etapie jest ukryte przejście do następnego etapu. Znajdź żółty kwadrat, który wisi gdzieś w powietrzu i wejdź do niego (bez joya ani rusz). Są tam ukryte schodki. Wejdź na nie i skocz w górę, a przejdziesz etap .

TUPTUŚ Atari XE\XL

■ W trakcie czołówki naciśnij CONTROL+HELP. W czasie gry naciśnięcie INVERSE przenosi do następnej planszy.

TURBICAN Atari

■ Na ekranie tytułowym wciśnij: SHIFT+CTRL+TAB+ESC. Dwieście żyć.

TURBO OUTRUN C-64

■ Jeśli chcesz przejść z etapu pierwszego od razu do piątego, włącz pauzę i wciśnij średnik (;).

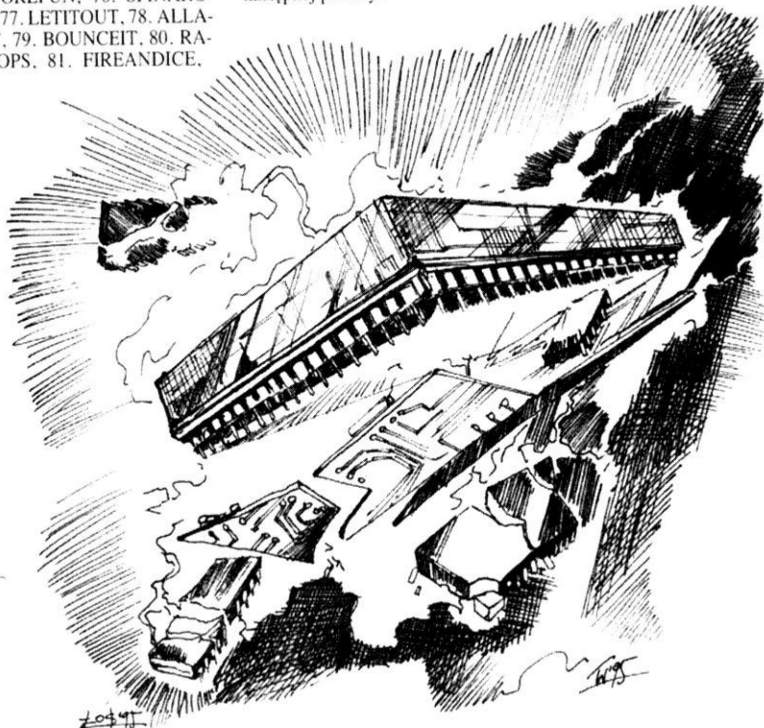
■ Aby przejść z levelu 1 do 5 naciśnij RUN/STOP i : (dwukropek).

TURN IT Amiga

■ Hasła: 10. APRIKOSE, 20. MANDEL, 30. KIRSCHE, 40. PFIRSISCH.

TURRICAN Amiga

■ Po rozpoczęciu gry idź w lewo, do samego końca planszy i podskocz. Dostaniesz dodatkowe życie. Zejdź teraz o jeden stopień niżej, podskocz i postrzelaj w prawo. W powietrzu pojawi się cegiełka. Jeśli będziesz dalej w nią strzelał, zaczną wypadać z niej różne niespodzianki, np: inne ro-



dzaje broni, chwilowa nietykalność itp.

■ Do tabeli HIGH SCORE wpisz się jako BLUESMOBIL lub ANTI-DOTE lub ANTIDOTE – 99 żyć.

■ Skieruj joystick w dół i naciśnij SPACJĘ – zamiana bohatera w toczącą się gwiazdkę. Joy do góry – powrót do normalnej postaci.

C-64

■ Na początku pójdź w lewo do końca, gdy nie da się dalej iść – podskocz. Dostaniesz dodatkowe życie.

TURRICAN 2 Amiga

■ Na pierwszej planszy, gdy napotkasz pierwszą kolumnadę, wejdź na najwyższą kolumnę i podskocz. Masa broni. Przy drugiej kolumnadzie wskocz na drugą kolumnę. Idź drogą, którą zobaczyłeś, a dostaniesz życie.

TURTLES 2 Amiga

■ Kiedy walczysz z Baxterem, stawaj przy krawędzi u wylotu kanału – zawsze wygrasz.

■ Wciśnij HELP lub DEL jeśli level jest za trudny.

TUSKER C-64

■ W trzecim etapie należy znaleźć trzy różnokolorowe płytki i umieścić je na ołtarzu w kolejności: brązowa, fioletowa i żółta. Naszym oczom ukaże się tajemne przejście. Wszystkie płytki ukryte są we wnętrzu domu. Brązowa znajduje się w grobowcu i pilnowana jest przez mumię.

TWERPS Atari

■ Jeśli chcesz się schować, wejdź do dołka, w którym siedzieli rozbitkowie.

TWILIGHT WORLD Atari

■ Naciśnij START – nieśmiertelność. Naciśnij spację – krótka nieśmiertelność. Na planszach A, C, D, G znajdują się tajne przejścia. OPTION – wybór planszy, na której się skończyło.

TWING CROSS C-64

■ Skipper leveli: Z i X oraz F5 – tylko kilkakrotnie.

RAILROAD TYCOON PC

■ Połącz jakikolwiek port nad Zatoką Meksykańską (np. Houston, New Orlean) z jakimkolwiek portem nad Oceanem Spokojnym (np. San Diego, Los Angeles). Jeśli uczynisz to pierwszy – dostaniesz 1.000.000 $.

■ W czasie wojny z innym przedsiębiorcą, by zabrać mu jak najwięcej poczty i pasażerów, wybieraj dla pociągów opcję czekania na pełny załadunek (WAIT UNTIL FULL).

U 235 Atari

■ Kody: 1. HAHA, 2. JALI, 3. MARK, 4. KORA, 5. PONT, 6. GAJA, 7. RORK, ONTA, SAND, AKAR.

U96 C-64

■ Komputer nigdy nie wybiera pozycji swych statków losowo. Obraca tylko pozycję twych statków wg osi X i Y. Np. jeśli umieścisz statek w lewym dolnym rogu, to komputer umieści taki sam statek w prawym górnym rogu.

UCZEŃ CZARNOKSIĘŻNIKA Atari

■ Oto najlepsza kolejność zbierania kartek księgi: ERPOTRO, RAMBA, TERRAJXY, ROLPELER, WASSOA, TELTYSET. Zbierając je w tej kolejności przejdziesz przez zamek najkrótszą drogą.

UFO ENEMY UNKNOWN Amiga 1200

■ Dla wszystkich mających kłopoty z nagrywaniem gry, oto recepta: przy formatowaniu dyskietki nadaj jej nazwę UFOsaves. No i wszystko gra.

PC

■ Na początku gry stawiaj na siłę ognia własnych żołnierzy. Najlepszy będzie tu AUTO-CANNON z amunicją eksplodującą (AC-HE). Oprócz wrogów, możesz nią także usuwać przeszkody zasłaniające ci widok – żywopłoty, drewniane baraki (w nocy dobra będzie amunicja zapalająca AC-I do oświetlenia terenu). Poza tym używaj czołgów. Mają one dużą ruchliwość, są więc świetnym narzędziem rozpoznania. Postaraj się też szybko przebadać ALIEN GRENADE i LASER WEAPON. Wraz ze wzrostem umiejętności żołnierzy zrezygnuj z czołgów (ich strata kosztuje sporo punktów) aż do momentu wynalezienia, silniej opancerzonych, czołgów poduszkowych (HOVER-TANK). W miarę wzrostu opancerzenia wroga optymalną bronią będzie LASER RIFLE (a potem HEAVY PLASMA) i 3-5 ALIEN GRENADE (rozwalają nawet murowane ściany). HEAVY LASER jest zbyt ciężki i nie posiada opcji AUTO-FIRE by polecać go jako dobrą broń. Gdy wchodzisz żołnierzem do pomieszczenia zawsze obróć się by sprawdzić czy wróg nie czai się z boku, tuż przy drzwiach. W dużych zadymionych pomieszczeniach także nie wystarcza jeden rzut oka. Gdy wróg stoi w dymie dalej niż 10 pól od żołnierza może nie zostać zauważony! Nie obiecuj sobie wiele po MOTION SCANNER, jego używanie jest w większości wypadków stratą czasu. Natomiast koniecznie wyprodukuj MEDI-KIT. 2-3 na drużynę wystarczą.

■ Jeśli masz już wiele odkryć, a czujesz, że za moment będzie GAME OVER – nagraj grę. Teraz zacznij drugą i od razu ją nagraj (w innym miejscu). Wyjdź do DOS'u i przegraj pliki RESEARCH i PROJECT ze starej do nowej. Możesz próbować przegrać też inne pliki. (Przyda się plik UP czyli Ufopedia i Product, będziesz mógł produkować to co odkryłeś).

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Varia – Nie uważaj się za gnoja gdy se trzymasz w ręku joy'a; Commodore hydro szczur – dwa klawisze, osiem dziur; Fajnie, że jesteście miesiączkownikiem; Nie będę się rozpisywał bo mi zupka skrzepnie; Ass mnie boli bo siedzę na twardym chair; Przepraszam za brzydkie pismo, błędy ortograficzne, słabą czytelność i złą gramatykę, no cóż gracze nie są do gramatyki tylko do grania; Jutro sprawdzian z geometrii, muszę się uczyć lub przygotować do choroby; Chciałbym z wami współpracować, ja bym pisał do was, a wy do mnie – co wy na to?; YJezóóuuuós!! Chyba się zrąbię z bólu, byłem u lekarza, a ten koniował zerwał mi paznokieć;

UGH! Amiga

■Gdy kończy ci się czas, rzuć kamień na drzewko i weź owoc – trochę czasu więcej.

■Kody dla dwóch graczy: 1) NOTLOB, 2) AMAZEAVOLE, 3) STUNASTOAT, 4) PUZZLEAPUMA, 5) FAMOUSDEATHS, 6) KISSMEHARDY, 7) WHIZZOBUTTER, 8) SIREDWARDROSS, 9) THEKILLERJOKE, 10) MYDOGHASNONOSE, 11) ENGLISHBIKEHEAD, 12) SOMETHINGDIFFERENT, 13) MRARTHURFRAMPTON, 14) ARTHUREWING, 15) THEBELLSOFSMARY, 16) MARRIAGECOUNELLOR, 17) ARTHURPEWTEY, 18) DEIRDRE, 19) SUNUCHFORPATHOS, 20) JIMMYGREAVES, 21) AMANWITHNINELEGS, 22) THEEPILOGUE, 23) MONIGNOREEDWARDGAY, 24) DRTOMJACK, 25) FULLBODYSLAM, 26) THEWORLDAROUNOUS, 27) THEMOUSEPROBLEM, 28) MILTONAVENUE, 29) THEAMZINGKARGOL, 30) THELARCH, 31) MRSFIONALEWIS, 32) ARTHURALDRIDGE, 33) CARDINALDERICHELIEU, 34) DIMOFTHEYARD, 35) RONHIGGINS, 36) ALTERSADDLE, 37) MAGICPIXIE, 38) DAISYBUMBLE, 39) ROUGHTOUGHJOLLY, 40) RUMPLETWEEZER, 41) WOBBLEDUMBLEBUSH, 42) DINGLYDELL, 43) DONKEYRIDES, 44) OMSKAEAOFCARACAV, 45) GLAMORGAN, 46) SAYNOMORE, 47) EPISODEARTHUR, 48) THECARDIFFROOMS, 49) URTRILLOSARTWORK, 50) ITSAMANSLIFE, 51) DMASZENER, 52) ETHELTHEFROG, 53) DINSDALE, 54) SPINYNORMAN, 55) MRSRATBAG, 56) ITSTHEMIND, 57) FREENASONHANDYSHAKE, 58) STRAIGHTMAN, 59) NEVERPAYPOLICY, 60) MIMMO, 61) ITSALIVING, 62) RACIOPOLECATNO2, 63) FREEDEADINDIAN, 64) KEEPLEFTSIGN, 65) HELLSGRANNIES, 66) BABYSNATCHERS, 67) SILLYWALKS, 68) ALIZARD, 69) MRBELFIT.

C-64

■Kody do gry: 27) 27d556, 28) 28d535, 29) 29d520, 30) 30c691, 31) 31c682, 32) 32c639, 33) 33c648, 34) 34c628, 35) 35c674, 36) 36c667, 37) 37c656, 38) 38c635, 39) 39c620, 40) 40f891, 41) 41f882, 42) 42f839, 43) 43f848, 44) 44f823, 45) 45f874, 46) 46f867, 47) 47f856, 48) 48f835, 49) 49f820, 50) 50e791, 51) 51e782, 52) 52e739.

■Kody do leveli: 01) 01B082, 02) 02B039, 03) 03B048, 04) 04B023, 05) 05B074, 06) 06B067, 07) 07B056, 08) 08B035, 09) 09B020, 10) 10A491, 11) 11A482, 12) 12A439, 13) 13A448, 14) 14A423, 15) 15A474, 16) 16A467, 17) 17A456, 18) 18A435, 19) 19A420, 20) 20D591, 21) 21D582, 22) 22D539, 23) 23D548, 25) 25D574, 26) 26D567.

PC

■Kody dla jednego gracza: CAVITY, FIRSTCOMMUNION, FIGURATIVETHEATRE, BURNTOFFERINGS, MYSTERIUMINQUITATIS, DREAMFORMOTHER, UNCERTAINJOURNEY, SPIRITUALCRAMP, ROMEOSDISTRESS, RESURRECTION, PRAYER, DEATHWISH, DOGS, DESPERATEHELL, AWAKEATTHEWALL, SLEEPWALK, THEDROWNING, THEBLUEHOUR, ASEVENINGFALLS, ANDROGYNOUSNOISE, HANDPERMEATES, ELECTRADESCENDING, CERVIXCOUCH, THISGLASSHOUSE, FLEEINGSOMNAMBULIST, THESOMNOLENTPERSUIT, ASHES, ASHESPARTII, WHENIWASBED, LAMENTOVERTHESHADOWS, FACE, THELUXURYOFTEARS, OFTHEWOUND, BELIEVERSOFTHEUNPURE, OUVERTURE, WINDKISSEDPICTURES, THELAKEOFFIRE, BLASTOFTHEBOUGH, AMATERASU, THEABSOLUTE, LACRIMACHRISTI, BETWEENYOUTH, AFTERTHERAIN, WILLOTHEWISP, TALESOFINNOCENCE, STRAPPINGMEDOWN, THEDANZIGWALTZ, CHIMEREDESIDELA, SILENTTHUNDER, STRANGEFORTUNE, VENTRILOQUIST, GLOOMYSUNDAY, THEDEATHOFJOSEF, SONGOFSOLOMON, SICKOFLOVE, VANITY, FOURHORSEMEN, 1983, OMEGADAWN, ARINGINGINTHEIREARS, THEGOLDENAGE, ALPHASUNSET, SPILTBLOOD, RAWWAR, REFLECTIONS, CHURCHOFNORETURN, WHATSTHEVERDICT, ZEROSEX, THISISHERESY; kody dla dwóch graczy: ALONEINTOTHEALONE, ONLYSHADOWSOFHOOKS, CHRISTSFIRSTHOWLING, FIELDSOFRAPE, GREATBLACKTIME, MALDOROROESTMORT, ADAYINDOGLAND, EXTRAECCLASIAM, NULLASALUS, THESHELLSHAVECRACKED, FROMBROKENCROSS, STPETERSKEYALLBLOODY, BENEDICTION, BLESSING, NORTH, BLACKSUNBLOODYMOON, OHCOALBLACKSMITH, PANZERRUNE, BLACKFLOWERSPLEASE, THEFINALCHURCH, THESUMMEROFLOVE, HEYHOTHENODDYOH, BEAUSOLEIL, SCARLETWOMAN, THESTAIRSONG, HULLOANGEL, SINCEYESTERDAY, VALEDICTION, MALEDICTION, DOGUN, FOREVERCHANGING, THEBALLADOF, THEPALECHRIST, CHRISTANDTHE, PALEQUEENS, MIGHTYINSORROW, THEREDFACEOFGOD, THEBREATHAND, PAINOFGOD, THATSALLFOLKS, HAPPYBIRTHDAY, THEBIRDSHAVESTOPPEDSINGING, KHORBAINYESDMINGS, LAMENTFORHER, THEDEATHOFTHECORN, ASONGFORDOUGLAS, AFTERHESHEAD, TERRATEGITTERRAM, BE, HOOVES, HORSEY, THEYRETURNEDTO, THEIREARTH, FALLING, THEDREAMOFASHADOW, OFSMOKE, PASSINGHORSES, ANYWAYPEOPLEDIE, TOBLACKENEDEARTH, OHMERRYGOROUND, CROWLEYMASSUNVEILED, PAPERBACKHONEY, THEFALLOF, CHRISTOPHERROBIN, ABEGINNING, THEDESCENTOFLONG, SATANANDBABYLON, ASADNESSSONG, INTHEHEARTOFTHEWORLD, ANDWHATIFOUNDTHERE, MARYWAITSINSILENCE, ASILENCESONG, ALAMENTFORMYSUZANNE, RIVERDEADBANK, ALLTHESTARSAREDEAD, ROSYSTARTEARS, FROMHEAVEN, WHENTHEMAYRAINCOMES, THUNDERPERFECTMIND, ASADSADNESSSONG.

■Krążącą wersję z „kaszaną" zamiast listy rekordów, poprawić

Tipsy

można tworząc oprócz UGH!.HI także plik UGH.HI-. Rekordy zapisują się i odczytują normalnie (przy wyjściu ALT+Q).

■ Wszystkie kody do poziomów można znalezc przegladając plik UGH.EXE nawet zwykłym nortonowskim VIEW. Znajdują się one około 92% długości pliku.

Amiga

■ Kody: 1. FREISCHTIEL, 2. SELBSTLAEUFER, 3. HENNABREGGL, 4. PFANNEHEISS, 5. SOICHGOMBASEPP, 6. ZPFUNDHACKFLEISCH, 7. DOGODDERDEIG, 8. SPAMSPAMBEANSNSPAM, 9. SEMPRINI, 10. PROFRJGUMBY, 11. CONFESS, 12. MITTERMEIER, 13. DIESCHNICKIANGST, 14. INTRESTINGPEOPLE, 15. INSURRANCESKETCH, 16. ITSTHEARTS, 17. ARTHURTWOSHEDS, 18. HAROLDTHESMEEP, 19. PICASSOONBICYCLE, 20. SPANISHINQUSITION, 21. LUIGIUERCOTTI, 22. JIMMYBUSSARD, 23. KENCLEANAIRSYSTEM, 24. JOHANNGAMBOLPUTTY, 25. TRAINSPOTTING, 26. BICYCLEREPAIRMAN, 27. IRUINGCSALTZBERG, 28. THEENDBERG, 29. HOWTOFLINGANOTTER, 30. THECATSATONTHEMAT, 31. CONFUSEACATLTD, 32. DISTRACTADBEE, 33. MITTELSCHMERTZ, 34. INSPECTORTIGER, 35. LOOKOUTOFTHEYARD, 36. FISHYREQUISITTTTE, 37. ARTHURFIGGIS, 38. CRUNCHYFROG, 39. SPRINGSURPRISE, 40. WALLYWIGGIN, 41. SIXTEENTONWEIGHT, 42. RASPBERRYKILER, 43. SCOTTOETMESAHARA, 44. BISHOPOFEASTANGLIA, 45. POLLYTHEEXPARROT, 46. EWANMCTEAGLE, 47. ASCOTSMANONAHORSE, 48. KEITHMANIAC, 49. NOTGOODENOUGH, 50. STILLNOTGOODENOUGH, 51. NUDGENUDGE, 52. THEWOODPARTY, 53. THESENSIBLEPARTY, 54. ADOPTADAPTNIMPROVE, 55. HELLOSAILOR, 56. ARHTURTREE, 57. ABLOCKOFWOOD, 58. LINTAMING, 59. RONOBVIOUS, 60. CHANNELJUMP, 61. TUNNELINGTOJAVA, 62. MAURICEZATAPATIQUE, 63. KENBIGGLES, 64. ALIBAYAN, 65. KENDOVE, 66. TIDDLES, 67. THENAKEDANT, 68. KENSHABBY, 69. ALBATROSS, 70. INERCIRCLE.

ULTIMA 7 PART 1 — PC

■ Uruchom grę wpisując: U7 ABCD[Alt-2][Alt-5][Alt-5] i ENTER. Podczas gry F2 – CHEAT MENU, F3 – TELEPORT MAP. Działa tylko na niektórych wersjach gry.

ULTIMA 7 PART 2 — PC

■ Uruchom: ENDGAME HISSS JIVE – końcowa animacja.

ULTIMA 8 PAGAN — PC

■ Można nagrywać przebieg gry uruchamiając ją przez: U8 -RECORD i odtwarzać nagraną grę przez U8 -PLAYBACK. Utwórz plik I81B4U83.ICU, napisz w nim co chcesz i umieść go w katalogu gry. W dzienniku AVATARA pojawi się nowa opcja, pozwalająca na obejrzenie końca gry.

ULTIMA UNDERWORLD 2 — PC

■ Czar VAS ORT YLEM podnosi walory magiczne ekwipunku oraz broni.

ULTIMATE PINBALL QUEST — Amiga

■ Na planszy WASTELANDS wybij kulkę z największą siłą, trzymając podniesioną lewą łapkę.

UNDER PRESSURE — Amiga

■ Zatrzymaj grę i napisz GRYMALKIN. Następnie F1...F4 – zmiana levelu, 1...8 – wybór broni, 9 – osłona.

Atari ST

■ Podczas gry napisz OCCAI THE NOO. Następnie F1 – skipper leveli, 1..9 – zmiana amunicji.

UNIVERSAL HERO — Atari

■ Klawisze: P – podniesienie przedmiotu, U – użycie przedmiotu.

■ Napisz SLART i BARDFAST – usuwa zapory.

UNIVERSE — Amiga

■ Sekwencja uruchamiająca samochód stojący na parkingu przed domem: 87764.

UNREAL — Amiga

■ Na planszy tytułowej wpisz ORDILOGICUS – nieśmiertelność na 1000%.

UNTOUCHABLES — Amiga

■ Przed rozpoczęciem gry napisz SOUTHAMPTONGAZETTE; F10 oraz HELP – skipper leveli.

Atari ST

■ Wszystkie kody należy wpisać w trakcie pauzy: 1 – BRIDGE ROLLS, 2 – MAC N ALLEY, 3 – KID ZAPPING, 4/5 – A NIT IN TIME.

UP PERISCOPE — C-64

■ Klawiszologia: P – peryskop, E – silniki z diesli na elektryczne, T – wynurzenie, H/F – ster prawo/lewo na burt, Q/A – zwiększenie/zmniejszenie skali czasu, B – zanurzenie, F2 – radar, F5 – mapa, – widoki, RUN/STOP – pauza, 1..0 – torpedy, + – prędkość.

UPIÓR — Atari

■ Wciskając jednocześnie SELECT i OPTION i trzymając je START, a następnie puszczając w odwrotnej kolejności otrzymujemy najprawdziwszą nieśmiertelność.

■ Taktyka walki ze straszydłami: cios – unik, na zmianę, aż do pokonania przeciwnika.

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Varia – Komputer bez mordobijek jest jak śledzik bez wódeczki; Niektóre gierki są zarąbiaszcze; Gry strategiczne uczą przekupstwa i łapówkarstwa; Sorry, że piszę tak późno ale po przeczytaniu ostatniego SS'a znalazłem się w siódmym niebie, a tam nie mają nic do pisania; Moje najwyższe uznanie za rubrykę Supery, czytając ją popłakałem się i porzygałem ze śmiechu; Myślałem, że jak przejadę kioskarzowi tomem po zębach to będzie nimi pluł jak popcornem; 1, 2, 3 próba długopisu; Ave Secret Service, morituri te salutant;



USAGI YOIMBO

■ Nie wyciągaj miecza zaraz na początku gry, bo wystraszysz wieśniaka i popełnisz harakiri. Jeśli nie chcesz wdawać się w bójki, chodź ze schowanym mieczem (nie zawsze działa – na pewno nie na ostatnim etapie). Gdy spotkasz księcia zabij jego obstawę, a on popełni harakiri. Jeśli ktoś cię słownie wyzwie na pojedynek, przyjmij wyzwanie i przerwij walkę po pierwszym trafieniu.

USS JOHN YOUNG C-64

■ Kody do kolejnych misji (wpisywać jako imię kapitana) 1) CUSTOR, 2) HARPER, 3) COOPER, 4) PIERCE.

■ Zakończenie misji przed czasem – kombinacja Q+W+E+D. Pauza – SPACE.

UTOPIA Amiga

■ Gdy pojawi się komunikat o ataku na twoje posiadłości (SPY REPORT IN ... ATTACK WARNING), a chcesz tego uniknąć, to zapisz szybko stan gry, a następnie go odczytaj. Kłopot z głowy.

■ Jeśli obca rasa ci się naprzykrza, odkryj ich miasto i poślij tam 99 czołgów. Przechodzą do historii.

VAXINE PC

■ Podczas gry wpisz: WILDEBEESTE. Teraz F1 – level do przodu, F2 – level do tyłu, F3 – dziesięć leveli do przodu, F4 – dziesięć leveli do tyłu, F5 – koniec gry.

VENDETTA C-64

■ Kable bomby należy przeciąć w kolejności: czerwony, żółty, niebieski. Kiedy zatrzyma cię policjant, pokaż mu to, o co prosi (Have you got ...?). Jednoczesne naciśnięcie klawiszy 6, 7, 8, 9, U, N, M przenosi do następnego poziomu. Naciśnięcie RESTORE powoduje powrót na początek układu. Aby uwolnić dziewczynę w samolocie, kable bomby przecinamy w kolejności (dla używających monitorów mono): środkowy, lewy, prawy. Aby skończyć grę, należy zabić wszystkich bandytów w parku i podnieść dziadka, leżącego przy pomniku.

VENUS FLY TRAP Amiga

■ Kody do leveli: 2) MANTIDS, 3) CICADAS, 4) PSYLLIDS, 5) PIERIDS, 6) SATYRID, 7) LYCAENID, 8) PYRALID, 9) NOCTUID.

VERMEER C-64

■ Zakładanie plantacji: opcja PLANTAGE, następnie LANDKAUF, następnie działaj joy–em. Opcja LANDVERKAUF kasuje dane części plantacji. Plantacje zakładaj: tabaki w Ankarze, kakao w Duala, kawy w Abidjanie oraz herbaty w Mombasie.

■ Najbardziej opłaca się kupno akcji Royala lub Lloyda. Najlepszym miejscem na założenie pierwszych plantacji są Richmond i St. Louis. Nie zakładaj plantacji w Bogocie. Opłac się zawierać kontrakty ale należy uważać by ich dotrzymywać, inaczej płacisz dotkliwe kary.

■ Obrazy podzielone są na 8 epok. W każdej epoce należy skompletować pięć obrazów. Epoka 1 VERMEER: 1-5) VERMEER, Epoka 2 BAROCK: 6) REMBRANDT, 7) HALS, 8) RUBENS, 9) BREUGHEL, 10) MURILLO, Epoka 3 KLASICISMUS: 11) DAVID, 12) GOYA, 13) INGRES, 14) CHAROIN, 15) MILLET, Epoka 4 ROMANTIK: 16) TURNER, 17) CONSTABLE, 18) GERICAULT, 19) FRIEDRICH, 20) RUNGE, Epoka 5 IMPRESSIONISM: 21) MONET, 22) PISSARO, 23) CZESSANNE, 24) DEGAS, 25) RENOIR, Epoka 6 SYMBOLISM: 26) MOREAU, 27) KLIMT, 28) HOLDER, 29) WHISTLER, 30) KHNOPFF, Epoka 7 EXPRESIONISM: 31) DERAIN, 32) KIRCHNER, 33) MARC, 34) MACKE, 35) MUNCH, Epoka 8 MODERN: 36) VAN GOGH, 37) GAUGIN, 38) KLEE, 39) PICASSO, 40) BRAQUE.

VETERAN Atari ST, Amiga

■ HELP zmienia misje.

VICKY Atari

■ Oto przedmioty wraz z właścicielami, do których trzeba je zanieść: Pióro – Sokół, Lichtarz – Ołtarz Przemiany, Dzban Odyna – Lodur, Przeznaczenie – Śmierć, Kaganek Baldera – Balder, Własność Freira – Sagan, gdy wszyst-

kie przedmioty zaniesiesz gdzie trzeba, skieruj się do „Garnka", który zawsze znajduje się w lewym dolnym rogu mapy.

VIDEO KID
Amiga

■ Słowem KILL dodajesz sobie życia.

VIGILANTE
Amiga

■ Do Hall of Fame wpisz: GREEN CRYSTAL, teraz F1 – życia, F8 – następna plansza.

VIKING CHILD
Amiga

■ Kody: IMAGITEC, GUSTAVUS, NINJA SPL (lub :...SOL).

Atari ST

■ Kody: 1. DENISE, 2. THE BLIZ, 3. SHARKMAN, 4. NYMHARSW.

PC

■ Kody do układów: FOREST – NUGGETS, LANDBRIDGE – BOUNCING, LABYRYNTH – BUSTFOOT, PYRAMID – REDDWARF.

VIRUS
Amiga

■ Trzymając ENTER naciśnij P, a następnie O; L – dodaje rakietę, F – napełnia zbiorniki, C – sprawdź sam.

VIZ
Amiga

■ Podczas wyboru zawodnika wpisz WHAT A LARGE SET OF BOLLOCKS i wciśnij RETURN. Klawisze 1-5 przenoszą po etapach.

VOYAGER
Amiga

■ Wejdź do ekranu z opcjami i wpisz WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL. Masz nieskończoną liczbę żyć.

WŁADCA
C-64

■ Jeśli któryś z graczy chce od ciebie kupić księstwo, zgódź się. Gdy nastanie twoja kolej, natychmiast zaatakuj sprzedane księstwo. Nie ma tam wojska, możesz jedynie zdobywać zamek.

WŁADCY CIEMNOŚCI
Atari

■ Osioł jest potrzebny do uiszczenia MOCY GŁUPOTY.

■ Aby rozbić kamień przy przystani, wybierz opcję UŻYJ MOCY i wskaż pustą kartę w księdze czarów.

C-64

■ Droga przez pustynię: 2 x prosto, 3 x w lewo, 4 x prosto, 2 x w prawo, 2 x prosto.

■ Żeby przejść na drugą stronę na teren Pawlaka, zakop topór wojenny łopatką w pieńku. Zwierzęta przewoź w następujący sposób: ożyw zwierzęta, weź kota, potem psa, kota weź z powrotem, weź mysz, na końcu weź kota. Zabierz wszystkie zwierzęta, zanieś do zamku i daj funkcjonariuszowi ochrony rządu. W pokoju gdzie znajdują się dwaj faceci, schowek jest po prawej stronie filara na wysokości parapertu, jest tam młotek. Na pierwszym piętrze dziurę w budżecie załataj listkiem fiskusowym.

WALKER
Amiga

■ Na ekranie tytułowym z napisem PRESS FIRE TO START, napisz WALKER – pojawi się pozioma kreska. W trakcie gry HELP + L trzymane 10 sekund przerzucają do następnego poziomu. R – restart levelu.

WAR IN RUSSIA
PC

■ Istnieje shareware'owy (chyba) programik EDITWIR, za pomocą którego można zmieniać nazwy, skład i rozlokowanie jednostek i dowództw, oraz parametry czołgów i samolotów. Patrz też tips do WESTERN FRONT.

WAR IN THE MIDDLE EARTH
Amiga

■ Ominięcie kłopotów kodowych: wydrukuj mapę śródziemia, ołówkiem podziel ją na 9 części w poziomie, podziel mapę w pionie na części o tym samym wymiarze i oznacz wykreślone kwadraty współrzędnymi. Teraz możesz sprawdzić wpółrzędne miasta na mapie i odpowiedzieć na pytanie komputera.

■ Gdy siły Saurona ruszą do walki, zgromadź swoje wojska w Edoras, daj ochronę Lothlorien i pałacowi Thranduila. Drużynę Pierścienia w otoczeniu kilkuset wojowników poprowadźż tak aby obejść góry otaczające Mordor od wschodu i z tej strony dotrzeć do Orodruiny.

WAR ZONE
Amiga

■ Kiedy będziesz niszczył pociąg, stań po lewej stronie prawego mostu, wtedy nikt cię nie trafi. Kiedy będziesz na wielkim moście rozwal, kogo możesz, i poczekaj chwilę – wszyscy pozostali eksplodują (nie zawsze).

■ Po napotkaniu pierwszego magazynu idź na górę i strzel w lewy górny róg w górnej części magazynu – dodatkowe życie. Jeśli nie chcesz tracić energii przy końcu pierwszej planszy, stań w prawym górnym rogu „maszyny" i strzelaj bez przerwy. Po zniszczeniu celu idź kawałek do góry i skręć w lewo, nie przerywając ognia. Zabierz apteczkę – dodatkowy pasek energii.

■ Na pierwszym levelu, w wodzie, w prawym dolnym rogu znajduje się życie. Wystarczy strzelić.

■ Naciśnij jednocześnie F1 + F2 + F3 na ekranie tytułowym – nieśmiertelność. Po rozpoczęciu gry zejdź na sam dół ekranu i strzelaj w prawo. Zabierz to co się pojawiło i masz jedno życie do przodu. Zaraz po rozpoczęciu gry zniszcz beczki. W jednej z nich jest pocisk. Możesz go użyć przytrzymując dłużej FIRE.

Atari ST

■ Podejdź do pierwszej szarej „stodoły" i strzel od „północy" w dach. Masz jedno życie do przodu.

WARCRAFT
PC

■ Wciśnij ENTER i wpisz: CORWIN OF AMBER (i znów ENTER). Uruchamiasz w ten sposób CHEAT MODE. Od tej pory możesz wpisywać kody (przed i po kodzie należy nacisnąć ENTER): HURRY UP GUYS – znacznie szybciej stawiasz budowle i trenujesz ludzi; SALLY SHEARS – odkrywa się cała mapa; EYE OF NEWT – magowie dysponują wszystkimi czarami; POT OF GOLD – dodaje 10.000 szt. złota i 5.000 drewna; IRON FORGE – automatyczny rozwój technologii;

W I N D O W S P H U N

Windows. Kolejny wspaniały produkt twórców edytora EDLIN.

THERE CAN BE ONLY ONE – twoi żołnierze są nieśmiertelni a budowle niezniszczalne, siła ciosu każdego żołnierza jest równa sile katapulty; YOURS TRULY – zakończenie poziomu zwycięstwem; CRUSHING DEFEAT – zakończenie poziomu przegraną; IDES OF MARCH – końcowa sekwencja danej kampanii. Można też zmieniać poziomy np. ORC9 to przejście na dziewiąty poziom u Orków.

WARLORD PC
■ Wciśnij ALT+F2 – niespodzianka.

WEEN THE PROPHECY PC
■ Kody: C17 – 8, C77 – 3, A244 – 6, D76 – 4, A48 – 7, B153 – 7, A50 – 5, A191 – 6, C238 – 4, C178 – 6, D228 – 2, B223 – 4, D219 – 4, C76 – 5, D143 – 6, A9 – 2, B23 – 5, D281 – 4, B232 – 3, B38 – 4, D112 – 8, C274 – 5, C139 – 6, C19 – 5, D35 – 7, A20 – 3, A260 – 4, A54 – 3, B166 – 5, B232 – 3, B38 – 4, C111 – 5, C196 – 4, C228 – 3, D112 – 8, D280 – 2, D39 – 4, D76 – 4, D87 – 3, D96 – 5, D26 – 5.

WELLS FARGO Spectrum
■ Podczas gry wciśnij wszystkie klawisze – daje to nieśmiertelność.

WESTERN FRONT PC
■ Przy pomocy programu EDITWIR (powinien znajdować się razem z grą WAR IN RUSSIA) można zmieniać też save game'y do WESTERN FRONT'u. Poprawnie można zmieniać ilości i parametry czołgów. W przypadku samolotów można wyedytować 5 (zależy od zawartości pamięci), potem program głupieje, więc trzeba często zapisywać i odczytywać zmieniany SG. Inne parametry są zapisywane i odczytywane niepoprawnie, stąd czasem efekty mogą być trudne do przewidzenia. Program EDITWIR zapisuje SG w pliku o 200 bajtów dłuższym niż oryginalne savegame'y WESTERN FRONTU ale grze to nie przeszkadza.

WHERE TIME STOOD STILL Spectrum 128
■ Skały na drodze wysadź dynamitem. Mistyczna kula służy do czarów.

WHIRLWIND Atari
■ Poziom E: IAMTHEHUNGRYDUDE, po zebraniu 30 gemów, wiszących pod sufitem, ekstra życie. Po zebraniu wszytkich na etapie – następne. Naciśnięcie START daje chwilową nieśmiertelność, możliwość latania i śmiertelny dotyk.

WHO DARES WINS 3 C-64
■ 1) POKE 15697,173 nieśmiertelność. 2) POKE 5201,255 nieśmiertelność.

WHO DARES WINS C-64
■ POKE 4516,255 nieśmiertelność.

WHOOPS! Atari
■ Kody: 1) WOE, 2) PSI, 3) SEE, 4) NGA, 5) MEG, 6) SCH, 7) REV, 8) END, 9) OOR, 10) THE, 11) MIS, 12) SIN, 13) GLI, 14) NKD, 15) EMU, 16) ZIE, 17) KIS, 18) GES, 19) CHR, 20) EVE, 21) USA, 22) ADK, 23) CMC, 25) ROE, 26) TEN, 27) GAA, 28) MNA, 29) IGA, 31) KEN, 32) STE, 34) ENT, 35) RYS, 37) WAR, 39) JES, 40) LER. Koniec!

WILD WEST SEYMOUR C-64
■ Kody: 2) 21D135008, 3) 10C700068, 4) 238A35008.



WINDWALKER Amiga

■ Kody: RANGER, BOAR, WOLF, LION, BEAR, BARRACUDA, MANJA, OCIOPUS, SHARK, DELPHIN, WHALE, RAYEN, OWL, HERON, FALCON, CONDOR, PHOENIX, VIPER, COBRA, CROCODILE, PYPACN, HYDRA, DRAGON, WINDWALKER.

WING COMMANDER PC

■ Uruchom grę przez: wc Origin -k (podobnie wc2 i wc3) daje to niezniszczalność osłon. Alt + Del niszczy przeciwnika.

WINGS OF DEATH Atari ST

■ Podczas gry napisz ST FOREVER. Ekran zaczerwieni się, a ty możesz uaktywnić większość funkcji zwykle dostępnych dopiero po ich zebraniu: F1 – zamiana w robaka, F2 – zamiana w nietoperza, F3 – zamiana w orła, F4 – zamiana w smoka, F5 – zamiana w gryfa, F6 – wywołanie myśliwego, F7 – wywołanie niszczyciela, F8 – aktywacja tarczy obronnej, F9 przytrzymany – auto– fire, F10 – odnowienie energii. Klawisze 1...5 – zmiana jakości aktualnie używanego uzbrojenia.

WINGS OF FURY Amiga

■ Napisz COLIN WAS HERE, a potem: P – liczba żyć, D – naprawa samolotu, F – tankowanie w powietrzu, C – zmiana broni podczas lotu, M – nieograniczona ilość amunicji.

■ Naciśnij: I. Pomoc w lądowaniu

WINGS Amiga

■ Trzymaj FIRE – działka nie będą się zacinać, a jeśli już się zacięły, to się „odetną".

WINTER CHALLENGE PC

■ Skacząc na nartach wybij się dolnym klawiszem kursora. Lądując naciśnij WINTER GAMES, ENTER.

PC

■ Lądowanie ze skoczni: ENTER w chwili pojawienia się cienia skoczka na śniegu. Reakcja musi być natychmiastowa, bo inaczej pyskiem w śnieg.

WIZBALL Amiga

■ Zatrzymaj grę i napisz RAINBOWC – ponowny start, ale z kotłami pełnymi farby, RAINBOWS – następny level, RAINBOWT – koniec gry.

WOLFCHILD Amiga, Atari ST

■ Na ekranie tytułowym napisz THE PERFECT KISS – nie limitowana broń, SOULPSYCHEDELICIDE – nie limitowana energia, ITS NOT WALKING – nieskończenie wiele kontynuacji.

WOLFENSTEIN 3D PC

■ Jeśli chcesz przejść przez pancerne drzwi nie mając klucza, pohałasuj trochę bronią przed drzwiami, a głupki same wylezą. Zastrzel wtedy jednego takiego w samych drzwiach i już się one nie zamkną.

■ Uruchom grę przez WOLF3D - GOOBERS. Po rozpoczęciu gry lewy SHIFT + ALT + TAB + BACKSPACE daje efekty jak w Wolfie jednoepizodowym: TAB + W – przeniesienie do etapu od 1 do 10, TAB + S – zwolnienie tempa gry, TAB + E – przeniesienie o 2 levele do przodu i dużo punktów, TAB + I – daje 1000 punktów za każdym razem, TAB + H – samozniszczenie, TAB + P – Pauza, TAB + Q – wyjście do DOS'u.

■ W czasie gry wciśnij M+L+I, dostajesz max. amunicji, żyć i wszystkie rodzaje broni – kosztem punktów.

■ Wczytaj grę z parametrem /next. Podczas gry naciśnij jednocześnie TAB, CTRL, ENTER. Następnie: TAB G – nieśmiertelność, TAB I – broń i amunicja, TAB N – przechodzenie przez ściany, TAB W – wybór poziomu, TAB O – mapa, i inne.

■ Uruchom grę parametrem WOLF3D /NEXT i wciśnij razem TAB+CTRL+ENTER. Teraz: TAB+I – energia, TAB+B – kolor, TAB+V – prędkość, TAB+X – extra stuff, TAB+H – pomniejsza 100% życia, TAB+Q – muzyka, TAB+E – level, TAB+S – chodzi wolniej.

WONDER BOY C-64

■ Naciśnij T w trakcie intro – nieśmiertelność.

Amiga

■ Kody do leveli: 2) LEMONIADE, 3) PHARMACY, 4) ULTIMATE, 5) DANIELLE.

■ Kolejny kod: LUCOZADE.

■ Na końcu areny, kiedy walczysz z niedźwiadkiem, kolejno: zabij go, a następnie weź czas – lepsza punktacja.

Atari ST

■ Naciśnięcie podczas gry ALTERNATE+N przenosi do następnego levelu.

WORKING STONE C-64

■ Kody: 1) BEACH, 2) GOING, 3) WAYS, 4) THINKY, 5) FUNNY, 6) SLIME, 7) GO, 8) FLY, 9) PASS, 10) GIGAR, 11) HORROR, 12) WORLD, 13) HELL, 14) MAPPET, 15) STAR, 16) SHIT, 17) BOTTLE, 18) DIOXIN, 19) HARD, 20) PLAY, 21) FREE, 22) COOL, 23) AMEN, 24) OH, 25) BABY, 26) HOME, 27) BOMB, 28) CLEAR, 29) JAMES, 30) FREAKS, 31) PIT, 32) VOLLEY, 33) QUIT, 34) ARTIST, 35) FILTER, 36) MANIA, 37) STERN, 38) LOVE, 39) NEAPL, 40) NEMSIS, 41) NEON, 42) SNOOPY, 43) GOON, 44) KILL, 45) PAINT, 46) YEAH, 47) FUCK, 48) GOAL, 49) KISS, 50) ENDING.

WORLD CLASS LEADERBOARD PC

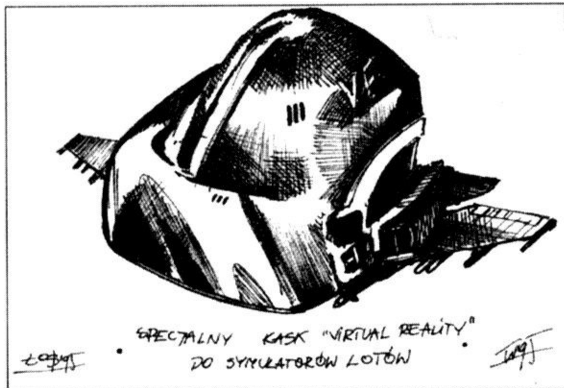
■ Niektóre klawisze: F6..F8 – efekty dźwiękowe, V – głośność, E – edytor, J – joystick, I – natężenie koloru, ENTER – kurs, P – „punch-shot" (do przejścia pod drzewem), H – wybór dołka, B – kolor piłki, S/L – zapis/odczyt stanu gry. Niektóre opcje są dostępne tylko podczas wyboru graczy.

WORLD CUP SOCCER NES

■ Wpisz kod: IBIDLHEEG i będziesz musiał pokonać jedynie drużynę Francji.

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Varia – W'esz 'ak 'est facet; Głupi to ma szczęście, zawsze trzeba mu ustępować; Nie drukujcie brzydkich zdjęć bo jestem ministrantem; Kuroń! gdzie drugie danie; Wybaczcie ale nie uznaję interpunkcji; Kocham sobie trochę podrążkować; Mieszkam w ble, ble, ble koło Żywca;



WORLD GAMES C-64
■ Aby nie spaść z byka, należy trzymać joystick skierowany w prawo i do dołu.

WORLD KARATE CHAMPIONSHIP Atari
■ Wycofaj się maksymalnie, aż do krawędzi ekranu – zawodnik będzie cofał się w miejscu, jednocześnie blokując każdy cios, z wyjątkiem podcięcia.

WORLD SOCCER Atari
■ Mając silną drużynę trzecioligową, ale już bez szans na awans, naciśnij RESET – jako SARAJEVO rozpoczynasz rozgrywki w silnym składzie.

C-64
■ Broniąc karnego nie ruszaj się.

WORM IN PARADISE Atari 130 XE
■ Poleceniem OOPS cofasz ostatni rozkaz. RAM – zapisanie stanu gry w ramdysku, RAM RESTORE – odczytanie j.w. Słownik dostępnych poleceń: GET – podnieś, TAKE – weź, DROP – rzuć, PUT – połóż, EXAMINE – zbadaj, BREAK – stłucz, zbij, LOOK – popatrz, BUY – kup, GIVE – daj, OPEN – otwórz, CLOSE – zamknij, SAY – powiedz, LISTEN – słuchaj, SIT – usiądź, STAND – wstań, JUMP – skocz, RUN – biegnij, EAT – zjedz, READ – czytaj, IN – wejdź, OUT – wyjdź, N, S, E, W, NW, SE... – idź na północ, południe, wschód, zachód, północny zachód, południowy wschód, etc.

WRESTLEMANIA Amiga
■ Podczas pauzy napisz HULKHOGANWEARSTIGHTYELLOWKNICKERS. Podczas gry napisz CRIME STORY – nieśmiertelność, albo i nie.

WRESTLING SUPERSTARS C-64
■ FIRE + góra w joy'u powoduje cios, dzięki któremu wygrasz wszystkie walki.
■ Staraj się jak najczęściej doprowadzać do zapasów i wtedy używaj: C + B + spacja (jednocześnie). Jeżeli w pierwszej walce przeciwnik uniesie cię do góry i będzie chciał rzucić to wciśnij RUN/STOP i poczekaj aż publiczność ucichnie. Teraz znów RUN/STOP. Zawodnik powinien cię puścić.

WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR Amiga
■ Naciśnij podczas gry dziesięć razy F10 – przeciwnicy nie będą mogli się ruszać.

X-OUT Amiga
■ W sklepie wybierz statek w kształcie białej pluskwy; następnie zakup pomarańczowy laser i przystaw go do twarzy właściciela sklepu. Wciskaj lewy przycisk myszy tak długo, aż otrzymasz 500.000 kredytu.

X-WING PC
■ Po rozpoczęciu misji wciśnij kilka razy szybko ESC – pokaże się menu, które da ci nieograniczoną ilość amunicji, odporność na zderzenia i niewyczerpalną moc osłon.
■ Za strzelanie do własnych statków też dostajesz punkty. Możesz więc rozwalić wszystkich swoich i chodu do domu.

XENON Atari ST
■ Zaraz po rozpoczęciu gry naciśnij trzykrotnie F5 – nieśmiertelność.

XENON 2 PC
■ Podczas wyboru karty graficznej naciśnij F7. Wtedy naciśnięcie podczas gry klawisza I spowoduje, że będziesz nietykalny.

Amiga
■ Pauza, trzymając spację napisz RUSSIAN AIR. Następnie N – przenosi pomiędzy scenami.

XYBOTS Atari ST, Amiga
■ W HS wpisz się jako ALF.

YIE AR KUNG-FU C-64
■ Wybierz cios i zadawaj bez przerwy (FIRE raz za razem) – sposób na zwycięstwo.

YO! JOE
■ Podczas gry wpisz: WELTRAUMKAZAKEN. Teraz klawisz I – ekstra życie, Y – następny poziom.

YOGI BEAR C-64
■ Naciśnij C podczas intro – nieśmiertelność.

Z-OUT Amiga
■ Podczas gry naciśnij jednocześnie klawisze J + K – nieśmiertelność. Naciśnij J z numerem levelu od 1...6. A – autofire.

YOGI'S GREAT ESCAPE Atari
■ Wpisanie XJ6 zapewnia nieskończony czas i życie.

YOUNG INDIANA JONES Nintendo
■ Naciśnij równocześnie: START i GÓRA – uzupełnienie energii i żyć.

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ Amiga
■ Kody: 2) ŻŻFHGEEŻLO, 3) JJŁBUSSL'C, 4) SSŃŚEKK'C, 5) TWBRJ'DYSR, 6) GĘLSĆŚRŁAŻ, 7) EFNMNRŚĄGP.
■ Ustaw grę na MODE 4 i: 1) AAAAAAAAAA, 2) ŃŃĆHHHHOFH, 3) BBĄTTTTATJ, 4) ĆĆŁŻŻŻŻĘSB, 5) KHSMMMMG'H, 6) JIŻMMMMGWW, 7) UZJDDDDYŚJ, 8) LDFZZZZILŁ, 9) AGŃNNNNFJM, 10) TNMGGGGMLŻ, 11) TMOHHHHDŻŁ, 12) PŻĄĘĘĘĘŻMK, 13) ĆGŃNNNN-

Tipsy

FBG, 14) OWMĘĘĘŻWD, 15) EKŻMMMMGYS, 16) ŻRTFFF-FNCM, 17) ĄUPFFFFNLB, 18) 'LKYYYYDTY, 19) ŃI'TTTTA'S, 20) ŁSFDDDDYDĄ, 21) JOJĄĄĄ-ĄŚUW, 22) OKNŻŻŻŻEDO, 23) RI'TTTTAAŻ, 24) ŃLNYYY-YDŻF, 25) AOJĄĄĄĄSRW.

■ Wpisz podczas gry: DAWAJ MI PLANSZE – skipper leveli, LENINJESTWIECZNY – energia do 100%, PRYSZCZ CI W OKO – nieśmiertelność.

ZANY GOLF
Amiga

■ Na ostatnim poziomie jest mysia dziura, z której wyglądają oczy. Kiedy staną się czerwone, wrzuć do dziury piłeczkę – trafisz na tajny poziom MYSTERY.

ZBIR
Atari

■ Rodzaj potwora, jaki pojawia się w niektórych komnatach, generowany jest losowo. Wchodząc i wychodząc z komnaty wielokrotnie, możesz w końcu wylosować brak przeszkadzających istot.

ZEBULAND
Atari

■ Kody: 1) ZEBU, 2) BLAP, 3) ZOFF, 4) BANK, 5) BAFF, 6) BING, 7) HOPP, 8) FLAM, 9) PENG, 10) BANG, 11) PLOP, 12) BEEP, 13) MOEP, 14) UGLE, 15) ZIPF, 16) MONK, 17) TOON, 18) ZATZ, 19) BLOY, 20) ARGH, 21) HEPP, 22) SUPP, 23) JUPP, 24) ZSCH, 25) PCHH, 26) YARG, 27) SNAG, 28) GNOZ, 29) NAJA, 30) HUTY, 31) WEST, 32) NORD, 33) SUED, 34) TOLL, 35) MATT, 36) DOAD, 37) HAHA, 38) LOGI, 39) DEEP, 40) SACK, 41) XERO, 42) FATZ, 43) GULP, 44) BAUF, 45) ONKO, 46) WAPP, 47) LINK, 48) DRAG, 49) AETZ, 50) HELP.

ZEEWOLF
Amiga

■ Kody: 1) IMAGO, 2) TIBURON, 3) ARGUS.

ZEPPELIN GAMES
Atari

■ Jeżeli autorem gry jest Chris Paul Murray, wpisanie jego inicjałów na planszy tytułowej często daje nieśmiertelność – np. w grach HENRY'S HOUSE oraz MIRAX FORCE.

ZERO WAR
Atari

■ Kody: BASE, ZERO, WORD, JUMP, LOAD, MOON, MARS, STAR, TIME, SHIP, HERO, MEGA, HIGH, GODS.

ZGADULA 1.0
PC

■ Koło ma zadane dwa cykle obrotów, które się powtarzają. Cykl pierwszy (może się zacząć w dowolnym miejscu): 50 – 250 – 500 – 1000 – 2000 – 250 – 100 – strata losu – 50 etc. Cykl drugi (j.w.): 750 – 1500 – wolny los – 50 – 250 – 500 – 100 – bankrut. Przeciętnie co dwie pełne kolejki następuje zmiana cyklu.

ZOO KEEPER
PC

■ W jednej z książek, które znajdują się w biurze, znajdziesz podobizny facetów, których masz złapać. Podczas oglądania zwierząt korzystaj z radia – twój koleś szympans powie ci (za pomocą hieroglifów) gdzie możesz znaleźć kłusowników.

ZOOL
Amiga

■ Wpisz GOLDFISH na ekranie tytułowym – powinien zamigotać. Klawiszami F1...F7 możesz wybierać etapy. Podczas gry: 1 – nieśmiertelność, 2 – następna sekcja etapu, 3 – następny etap, 4 – śmierć Zoola. W odpowiedzi na pytanie o to, z którego poziomu rozpocząć misję, naciśnij F10. Otrzymasz do wyboru misje od 1 do 30.

■ Pierwszą rundę możesz przejść „na wariata". To znaczy – co jedną sekundę wciskaj ENTER i przez cały czas trzymaj klawisze GÓRA + PRAWO. Przez duże przeszkody nie uda ci się w ten sposób przejść.

ZOOL 2
Amiga

■ Na planszy tytułowej wpisz hasło: CREAMOLA – 10 żyć, VISION – 20 żyć, BUMBLEBEE – Return zmienia etapy, KICKASS – bomby, NAPOLEAN – bonus level, ALCENTO – energia, OLDENEMY – czas, TOUGHGUY – niewidzialność, SESAME – level 1, RONSON – level 2, FUNKYTUT – level 3, HISSTERIA – level 4, MARROBONE – zatrzymuje piłkę w levelu bonusowym.

ZOOM
Amiga

■ Gdy gra poprosi cię o wybranie etapu startowego wciśnij F10, a będziesz mógł wybierać do trzydziestego poziomu.

ZORRO
Atari

■ Kolejność: chustka, kielich, podkowa, dzwony, trąbka, buty, złoto, otworzyć drzwi, róża, narzeczona.

C-64

■ Garść rad. W studni jest tajne przejście. Kwiat służy do przeciążenia windy w komnacie z kielichem i kulą. Klucz służy do otwarcia drzwi w komnacie z kanapą. Butelkę z tej samej komnaty daj pijakowi. Byka oznakujesz piętnem rozgrzanym w ogniu. Dzwony powieś w dzwonnicy koło cmentarza. W podziemiach nie zbieraj worków ze złotem, bo zgubisz drogę. Podczas gry naciśnij L.

■ Wpisz: POKE 7087,165 i uruchom grę przez RUN.

Spectrum

■ Jeśli masz kłopoty z przejściem po beczkach w studni. Wskocz specjalnie do wody i skieruj joystick w lewo, a zobaczysz, że znajdziesz się po drugiej stronie.

ZYBEX 2
Atari

■ Nazwy plansz po skończeniu pierwszych dwunastu: 13 – PYRIX, 14 – ZELAX, 15 – CYRUX, 16 – THE END. Wybierz opcję dla dwóch graczy. Zbieraj wszystko to, co zestrzeli drugi gracz.

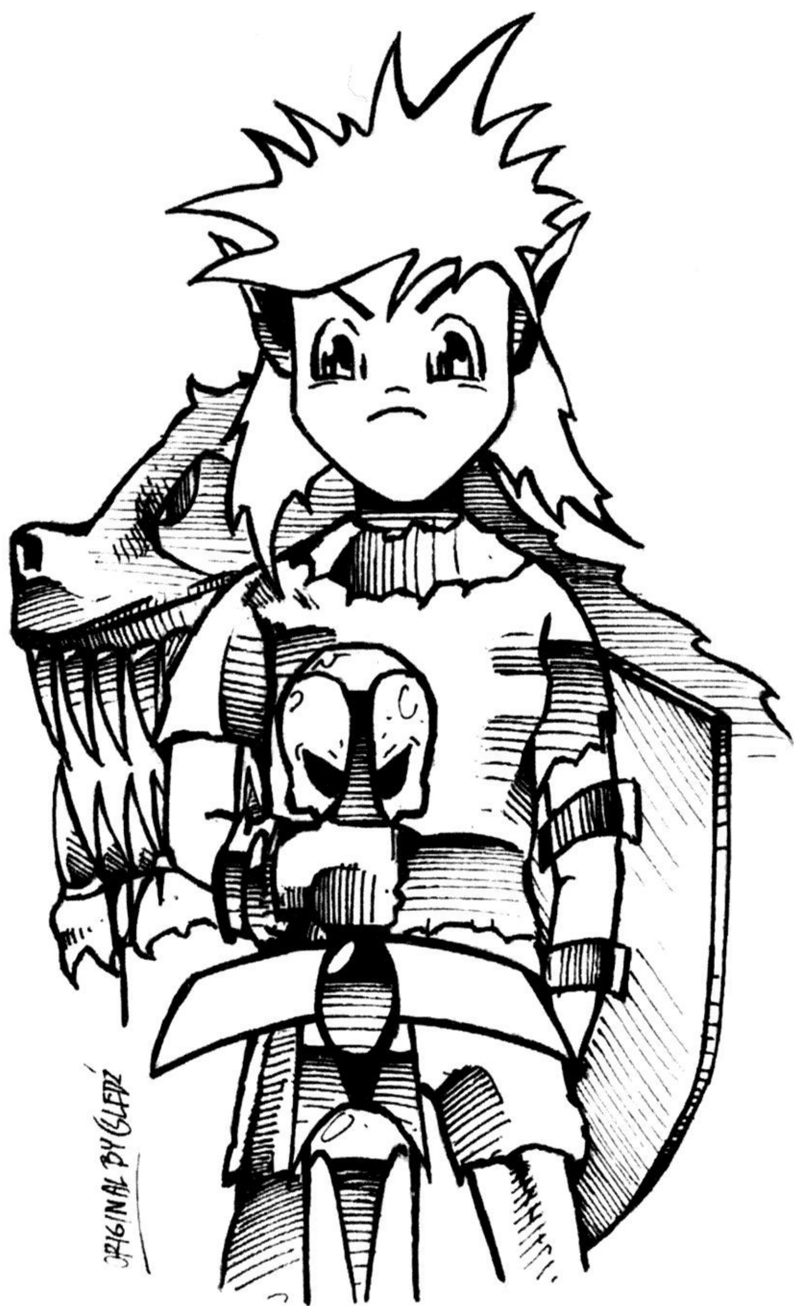
ZYNAPS
Amstrad, C-64

■ Na końcu levelu stań w prawym dolnym rogu. Po kilkunastu sekundach wrogi statek zniknie i przejdziesz do następnego etapu.

■ Po przekroczeniu 10.000 punktów otrzymujesz dodatkowe życie. Mocarnego przeciwnika pojawiającego się na końcu każdego levelu nie musisz rozwalać. Wystarczy poczekać aż zniknie.

SUPER SUPERY SUPER SUPERY SUPER SUPERY

Końce – No To Ci Pa; Jestem zmęczony jak koń po westernie; Kończę bo wprawdzie praca uszlachetnia, ale lenistwo uszczęśliwia; Oj rozgadałem się jak kołchoźnica na polu; Idziem kimać bo świta;





Ostatni człowiek, który nie miał Windows 95

(opowiadanie znalezione w czeluściach Internetu)

Ktoś zapukał do drzwi. Był to człowiek z Microsoftu.

– No nie, to znowu ty – powiedziałem.

– Przepraszam – w głosie dało się wyczuć lekkie zakłopotanie. – Chyba wiesz dlaczego tu jestem.

Rzeczywiście wiedziałem. Kosztująca 300 milionów dolarów kampania promująca Windows'95 miała być tak efektywna, żeby przekonać każdego człowieka na planecie, że Windows'95 jest niezbędną, niemalże integralną częścią życia. Problem w tym, że nie wszyscy go kupili. A dokładniej – ja go nie kupiłem. Byłem Ostatnim Człowiekiem Który Nie Miał Windows'95. A teraz ten karzełek z Microsoftu stał w drzwiach i nie przyjmował do wiadomości odpowiedzi przeczącej.

– Nie – powtórzyłem raz jeszcze.

– Dobrze wiesz, że nie mogę się na to zgodzić – odparł beztrosko. Wyciągnął z teczki pudełko z Win'95. – No dawaj... Tylko jedna kopia. To wszystko o co prosimy.

– Nie jestem zainteresowany – powiedziałem. – Słuchaj, czy przypadkiem nie ma kogoś innego kogo mógłbyś trochę pomęczyć? Musi być jeszcze ktoś bez Windows'95.

– Przykro mi, ale... nie! – stwierdził człowiek z Microsoftu – Jesteś jedyny.

– Chyba nie mówisz poważnie. Nie każdy na planecie ma komputer, a już na pewno nie każdy, do cholery, ma PeCeta! Jedni mają Macintoshe, inni pracują pod OS/2, chociaż to ostatnie to tylko pogłoska... Są ludzie, którym Windows'95 jest kompletnie niepotrzebny.

Człowiek z Microsoftu wyglądał na zdezorientowanego.

– Nie rozumiem o co ci chodzi?

– Użyteczność! – wrzasnąłem – Po cholerę to kupować, skoro nie można tego używać!?

– No cóż... Nie bardzo rozumiem o co ci chodzi z tą użytecznością – stwierdził gość z Microsoftu – Jedyne co wiem, to to, że według naszych notowań wszyscy inni mają kopię.

– Ludzie, którzy na oczy nie widzieli komputera?!

– Mają.

– Indianie znad Amazonki?

– Musieliśmy zaszczepić się przeciwko malarii, ale załatwiliśmy to.

– Amisze?

– No jasne.

– Co ty? – zdziwiłem się. – W jaki sposób namówiliście ich do kupna tego systemu?

– No wiesz, oni nie lubią przeciągów i wmówiliśmy im, że w tym pudełku jest 95 małych okienek. Chyba skłamaliśmy – zasmucił się karzełek – pewnie każdy pracownik Microsoftu pójdzie do piekła. No, ale nie o to chodzi – ożywił się – problem w tym, że wszyscy mają już kopie... Oprócz ciebie!

– I co z tego? – spytałem – Jeśli wszyscy skaczą w przepaść to nie znaczy, że ja też mam skakać.

– Jeśli wydaliśmy 300 milionów na reklamę to tak! Absolutnie tak!

– Nie ma mowy!

– Jezu, znowu do tego wracamy – powiedział Microsoftowiec – Wiesz co? Dam ci kopię. Rozumiesz? DAM! Zupełnie za darmo. Po prostu ją weź i zainstaluj na swoim sprzęcie – pomachał przede mną pudełkiem.

– Nie – jego upór zaczynał mnie już męczyć – Bez obrazy, koleś, ale ja tego nie potrzebuję. I jeszcze jedno. Zwykły system operacyjny reklamujecie niemal jak antidotum na wszystkie troski tego świata. Zupełnie jakby zainstalowanie Windowsów tworzyło światowy pokój, ład i porządek.

– Bo miało tworzyć.

– Przepraszam?

– Światowy pokój. Oryginalny projekt to zakładał. Naprawdę. Jedna ikonka i załatwione – koniec walk, głodu, korupcji i mafii. Proste, nieprawdaż?

– Więc co się stało?

– Cóż... Wiesz... To zajmowało dużo miejsca na twardym dysku. Musieliśmy wybrać między tym, a siecią Microsoft Network. Zresztą nie bardzo wiedzieliśmy jak ciągnąć zyski ze światowego pokoju.

– Spadaj.

– Nie mogę. Zabiją mnie jeśli zawiodę – wyjaśnił.

– Kpisz sobie ze mnie?!

– Słuchaj – powiedział – sprzedaliśmy to Amiszom. Amiszom, rozumiesz! Teraz otwierają pudełka i dochodzą do wniosku, że ich oszukaliśmy. Zostaniemy zaszlachtowani jeśli kiedykolwiek pokażemy się w Zachodniej Pensylwanii. Jednak zrobiliśmy to. Teraz tylko TY nas wstrzymujesz. To jest upokarzające. Upokarzające dla mnie. Upokarzające dla firmy. Upokarzające dla produktu. To jest upokarzające dla Billa!

– Przecież nic nie obchodzę Billa Gatesa.

– On właśnie na ciebie patrzy – człowiek z Microsoftu nerwowo spojrzał w niebo – Pożyczył jeden z tych wojskowych, szpiegowskich satelitów. Specjalnie na tę okazję. Ma także jeden z tych laserów, wiesz, o dużej mocy. Zamkniesz za mną drzwi, bach, i jestem kupką szarego popiołu.

– Nie zrobiłby tego – powiedziałem – Mógłby przez przypadek zniszczyć tę kopię Win'ów.

– Bill jest całkiem niezły w obsłudze tego lasera – karzełek z Microsoftu wyraźnie się denerwował – Dobra, miałem tego nie robić, ale nie pozostawiasz mi wyboru. Jeżeli weźmiesz tę kopię Windows, hojnie cię wynagrodzimy. Damy ci wyspę na Karaibach. Może być Montserrat?

– Straszna. Tam jest okropny, aktywny wulkan.

– Tylko jeden i w dodatku malutki.

– Słuchaj – rzekłem – Gdybyś mnie przekonał żebym wziął tę kopię, co robilibyście wtedy? Mielibyście cały rynek opanowany. To byłby koniec, żadnych nowych światów do podboju. Co byście robili?

Człowieczek z Microsoftu wyciągnął inne pudełko ze swojej torby i podał mi je.

– Windows'95... dla zwierząt?!?!?

– Jest przecież bardzo dużo zwierząt domowych – powiedział.

Szybko zamknąłem drzwi.

Dobiegł zza nich dźwięk lasera, skowyt, a potem była już tylko cisza...

David Kelsen

przekład: Katarzyna Kosim

Skład redakcji SECRET SERVICE

Nadszedł czas, aby przedstawić się bliżej. Co miesiąc spotykamy się na łamach SECRET SERVICE, gdzie dzielimy się z wami naszymi osiągnięciami w rozpracowywaniu gier. Jest nas całkiem pokaźna grupka, przy czym na następnych stronach znajdziecie dane na temat osób stanowiących w obecnym okresie trzon redakcji. Poza nimi jest cała masa osób, których praca, choć bardzo istotna, nie jest tak widoczna na łamach pisma – administracja, najwyższe szefostwo wydawnictwa, operatorzy fotoskładu, korekta, osoby zajmujące się prenumeratą itp. Wokół redakcji jest też skupiona pewna grupa osób – sympatyków, którzy piszą nieregularnie lub prawie wcale, a którzy po prostu są z nami i służą nam zawsze radą i pomocą. W ciągu trzech lat przez całe to grono przewinęło się i tak kilkakrotnie więcej osób, o których można z powodzeniem napisać osobną książkę.

Zbierając dane do składu redakcji chcieliśmy przybliżyć wam nas – autorów – jako zwykłych ludzi, którzy mają swoje upodobania, przyzwyczajenia, sympatie i antypatie. Zadaliśmy więc kilka pytań z najróżniejszych dziedzin życia prywatnego i zawodowego, byście mogli dowiedzieć się coś więcej o osobach, których teksty czytacie na codzień w SECRET SERVICE.

Aby ubarwić tę „suchą" ankietę, każdy miał obowiązek wygrzebać jakikolwiek dowód tożsamości ze zdjęciem. Jedni wyciągali legitymacje, dowody osobiste nowiutkie, inni pożółkłe ze starości. Śmiechu było co niemiara, gdy okazało się, jak wyglądał dany osobnik te kilka czy kilkanaście lat temu. Nie bierzcie więc wszystkich na serio.

Ksywa/ksywki: **Bamse**
Imię i nazwisko: **Piotr Pawlak**
Specjalizacja: ***przygodówki, inne Sierry, helpy***
Ulubiony typ gier: ***Sierry i inne przygodówki***
Ukochany tytuł: ***Quest for Glory 2 i 3***
Czas współpracy z gazetą: ***od SS'09***
Rodzaj czytanej literatury: ***lektury szkolne***
Ulubione książki: ***Trylogia Sienkiewicza***
Ulubione filmy: ***Sami Swoi***
The Best film i aktor: ***Sami Swoi - Władysław Kowalski***
Muzyka jakiej słucham: ***Eric Clapton***
Hobby, zainteresowania: ***sport, muzyka, gry***
Mój typ kobiety: ***ładna***
Co mnie wkurza: ***zastrzyki***
Wzrost: ***180+***
Waga: ***70+***
Zwierzę hodowane w domu: ***sobaka***
Jak spędzam wolny czas: ***żebym ja go miał...***
Marzenie: ***mieć czas na wszystko***
Mój pierwszy komputer: ***Atari 800 XL***
Obecny sprzęt: ***PC 486DLC/40***
Ulubione kreskówki: ***Beavis & Butt-head***
Sporty, uprawiane/ulubione: ***gała, kosz, siata***

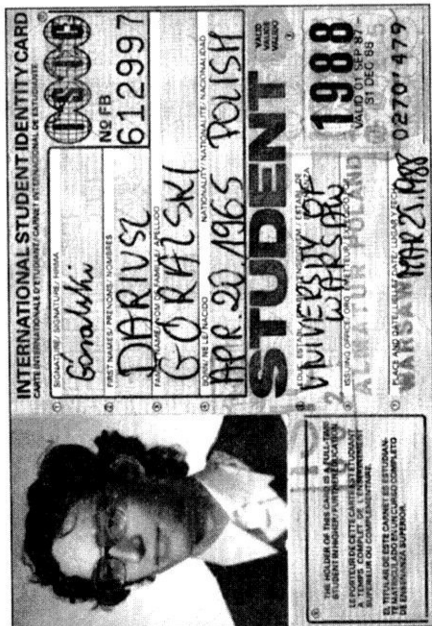
KSIĄŻECZKA WOJSKOWA

Seria: [redacted] Nr [redacted]

Fotografia o wymiarach 3x4 cm

podpis posiadacza książeczki podpis posiadacza książeczki

Nr ewidencyjny



Ksywa/ksywki: **Berger**
Imię i nazwisko: **Dariusz Góralski**
Specjalizacja: ***strategie***
Ulubiony typ gier: ***strategie***
Ukochany tytuł: ***UFO, Battlegroud Gettysburg***
Czas współpracy z gazetą: ***od SS'10***
Rodzaj czytanej literatury: ***monitor***
Ulubione książki: ***książeczka zdrowia***
Ulubione filmy: ***Alamo***
The Best film i aktor: ***J. Wayne***
Muzyka jakiej słucham: ***Gethro Tull***
Hobby, zainteresowania: ***historia wojny***
Mój typ kobiety: ***każda, byle nie gruba***
Co mnie wkurza: ***że trzeba pracować***
Wzrost: ***słuszny***
Waga: ***przytyłem 10 kg i mam niedowagę***
Zwierzę hodowane w domu: ***Gomik=Homik=Chomik***
Jak spędzam wolny czas: ***walę w gry***
Marzenie: ***żeby się wszyscy odpier...***
Mój pierwszy komputer: ***Atari 130 XE***
Obecny sprzęt: ***P-90***
Ulubione kreskówki: ***Disney (stary), Bugs Bunny***
Sporty, uprawiane/ulubione: ***żadnych sportów!***

C(w)alineczka , Gulash

Ksywa/ksywki:	**C(w)alineczka**
Imię i nazwisko:	**Andrzej Cwalina**
Specjalizacja:	**strategie, przygodówki, RPG, SG**
Ulubiony typ gier:	**strategie, RPG**
Ukochany tytuł:	**Civilization, Settlers**
Czas współpracy z gazetą:	**od SS'08**
Rodzaj czytanej literatury:	**fantasy**
Ulubione książki:	**Pięcioksiąg Cadderly'ego**
Ulubione filmy:	**Asterix**
The Best film i aktor:	**Asterix-Obelix**
Muzyka jakiej słucham:	**hardrock**
Hobby, zainteresowania:	**RPG**
Mój typ kobiety:	**duży biust, obfite kształty, uległa**
Co mnie wkurza:	**koguty**
Wzrost:	**odpowiedni**
Waga:	**76**
Zwierzę hodowane w domu:	**pies**
Jak spędzam wolny czas:	**maluję figurki do RPG, gram**
Marzenie:	**mieć marzenie**
Mój pierwszy komputer:	**Spectrum**
Obecny sprzęt:	**PC DX2/80**
Ulubione kreskówki:	**Asterix, Kaczor Donald**
Sporty, uprawiane/ulubione:	**bilard, pływanie**

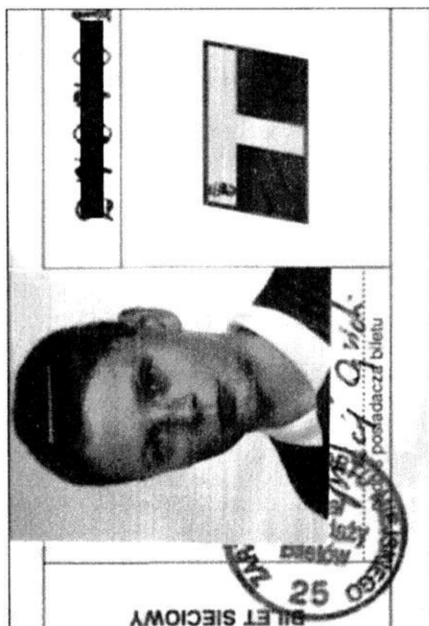

LEGITYMACJA STUDENCKA
[redacted]
Nr albumu
(podpis właściciela)
Andrzej CWALINA
(imię i nazwisko)
[redacted] 1975 r.
(data urodzenia)
zam. w Warszawie
[redacted]
(dokładny adres)
Al. Niepodległości 162
02-554 Warszawa
tel. 49-53-77
01.10.94 r.
(data) 001502 (podpis wystawcy)
MEN-I-1SW 7/94.WA-PN


LEGITYMACJA SZKOLNA
Nr [redacted]
(podpis właściciela)
Marcin Górecki
(imię i nazwisko)
data urodzenia [redacted] 1975 r.
(dzień, miesiąc, rok)
zamieszkały w Warszawie
ul. [redacted]
Warszawa, ul. Smulikowskiego 4A
P.O. DYREKTORA SZKOŁY
1.09.95 r.
(data)
Maja Zwolska
MEN-II/180

Ksywa/ksywki:	**Gulash, Ash, Gul**
Imię i nazwisko:	**Marcin Kamil Górecki**
Specjalizacja:	**mordobicia, konsole, VR**
Ulubiony typ gier:	**mordobicia**
Ukochany tytuł:	**MK, SSF2T, Tekken 2, VF 2**
Czas współpracy z gazetą:	**od SS'06**
Rodzaj czytanej literatury:	**sf, fantasy**
Ulubione książki:	**Diuna, Wiedźmin, Władca Pierścieni**
Ulubione filmy:	**Akira, Absolwent**
The Best film i aktor:	**Komary Giganty - John Smith**
Muzyka jakiej słucham:	**HipHop, Tekkno**
Hobby, zainteresowania:	**kobiety, wino i śpiew**
Mój typ kobiety:	**lekko ruda, piegowata, blada, piękna**
Co mnie wkurza:	**klerykalizm**
Wzrost:	**średni 172 (naprawdę 169)**
Waga:	**70**
Zwierzę hodowane w domu:	**tchórzofretka, pratchawiec**
Jak spędzam wolny czas:	**śpię, ucztuję, oglądam mangi**
Marzenie:	**spotkać Ryu, pojechać do Japonii**
Mój pierwszy komputer:	**Spectrum (gumiak)**
Obecny sprzęt:	**P-90**
Ulubione kreskówki:	**Simpsonowie, mangi**
Sporty, uprawiane/ulubione:	**skateboarding, karate**

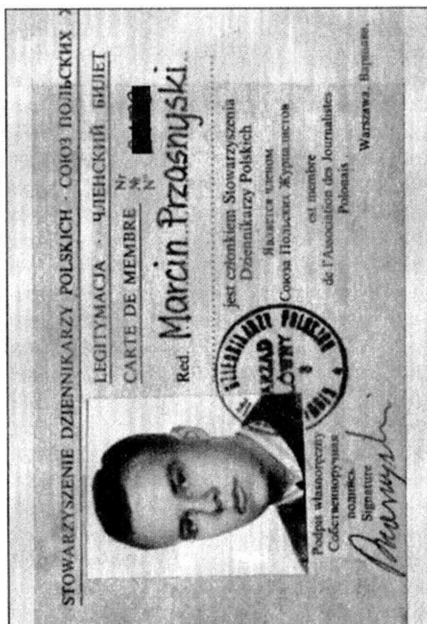
Ksywa/ksywki: **KaYteck**
Imię i nazwisko: **Kamil Mętrak**
Specjalizacja: **symulatory, wyścigi, doomy**
Ulubiony typ gier: **jw.**
Ukochany tytuł: **F-14, F-15, Apache, Doom, UFO**
Czas współpracy z gazetą: **od SS'04**
Rodzaj czytanej literatury: **sf, fantasy, political fiction**
Ulubione książki: **Mike Hoare, Tom Clancy, Howard, Lem**
Ulubione filmy: **Camerona, Tarantino oraz Pluton, Alien**
The Best film i aktor: **Pulp Fiction, Harrison Ford**
Muzyka jakiej słucham: **metal, punk, hardrock**
Hobby: **militaria, survival, paintball, samoloty**
Mój typ kobiety: **175 cm, miła, przyjemnie pachnąca**
Co mnie wkurza: **głupota, lamerstwo, niekiedy kobiety**
Wzrost: **w porządku**
Waga: **nie za dużo**
Zwierzę hodowane w domu: **mama hoduje psa**
Jak spędzam wolny czas: **latam po lesie, sklejam modele**
Marzenie: **super kobieta, max pieniędzy, święty spokój**
Mój pierwszy komputer: **PC AT 12 MHz**
Obecny sprzęt: **P-90**
Ulubione kreskówki: **Simpsonowie, Reksio**
Sporty, uprawiane/ulubione: **paintball, rower górski**

LEGITYMACJA STUDENCKA
[redacted]
Nr albumu
(podpis właściciela)
KAMIL MĘTRAK
(imię i nazwisko)
[redacted].1976r.
(data urodzenia)
zamieszkały w
[redacted]
(dokładny adres)
Wydział Dziennikarstwa i Nauk Politycznych
(podłużna pieczęć uczelni)
1.10.95r.
(data) (podpis wystawcy)
MEN - 3/14.1/I - 2SW 253/93.WA - PŃ



Ksywa/ksywki: **Mamut**
Imię i nazwisko: **Maciej Ogiński**
Specjalizacja: **zręcznościówki, przygodówki**
Ulubiony typ gier: **jw.**
Ukochany tytuł: **Dreamweb, Crusader**
Czas współpracy z gazetą: **od SS'29**
Rodzaj czytanej literatury: **sf, fantasy**
Ulubione książki: **wszystko Lovecrafta**
Ulubione filmy: **Blade Runner**
The Best film i aktor: **Blade Runner - H. Ford**
Muzyka jakiej słucham: **death metal**
Hobby, zainteresowania: **tylko gry**
Mój typ kobiety: **Cindy Crawford**
Co mnie wkurza: **twórczość Liroya**
Wzrost: **w porządku**
Waga: **58**
Zwierzę hodowane w domu: **jamnik (uciekł)**
Jak spędzam wolny czas: **gram dla odmiany**
Marzenie: **być uwielbianym przez kobiety**
Mój pierwszy komputer: **386DX/40**
Obecny sprzęt: **PC 486DX4/100**
Ulubione kreskówki: **Simpsonowie, manga**
Sporty, uprawiane/ulubione: **wrestling, pływanie**

Ksywa/ksywki:	**Martinez, John Zabiyaka**
Imię i nazwisko:	**Marcin Przasnyski**
Specjalizacja:	**master of disaster**
Ulubiony typ gier:	**wszystkie te, które mają duszę**
Ukochany tytuł:	**Gabriel Knight, System Shock**
Czas współpracy z gazetą:	**od urodzenia**
Rodzaj czytanej literatury:	**Suworow, Eco**
Ulubione książki:	**Imię Róży, Niebezpieczny Spadek, Kontrola**
Ulubione filmy:	**akcja! ogień! wybuchy!**
The Best film i aktor:	**Sigourney Weaver - Aliens**
Muzyka jakiej słucham:	**każda byle cicho, kiedyś Marillion**
Hobby, zainteresowania:	**mądrzy ludzie**
Mój typ kobiety:	**ciepła i gotowa, opiekuńcza**
Co mnie wkurza:	**głupie gadanie**
Wzrost:	**177**
Waga:	**80**
Zwierzę hodowane w domu:	**żmija**
Jak spędzam wolny czas:	**nie miewam**
Marzenie:	**rok wakacji w podróży dookoła świata**
Mój pierwszy komputer:	**Speccy 16 KB**
Obecny sprzęt:	**P-90, Mac Quadra**
Ulubione kreskówki:	**Beavis & Butt-head**
Sporty, uprawiane/ulubione:	**nurkowanie, baseball**



Mańkowski
1. Nazwisko
Piotr Karol
2. Imiona
3. Nazwisko rodowe
RYSOPIS
wysoki
Wzrost
zielone
Oczy
nie ma
Znaki szczególne
Nr ewid. [redacted]
Piotr Mańkowski
2 Własnoręczny podpis

Ksywa/ksywki:	**Micz**
Imię i nazwisko:	**Piotr Mańkowski**
Specjalizacja:	**przygodówki, RPG, rynek gier**
Ulubiony typ gier:	**przygodówki, RPG**
Ukochany tytuł:	**Maniac Mansion, Another World**
Czas współpracy z gazetą:	**od SS'10**
Rodzaj czytanej literatury:	**Carroll, Silverberg**
Ulubione książki:	**Tajemnica Zielonej Pieczęci, Pan Samochodzik**
Ulubione filmy:	**Powiększenie, Terminator**
The Best film i aktor:	**Bruce Willis - Szklana Pułapka**
Muzyka jakiej słucham:	**pop z lat 80-tych**
Hobby, zainteresowania:	**film, książki**
Mój typ kobiety:	**naturalna, troskliwa**
Co mnie wkurza:	**chamstwo**
Wzrost:	**188**
Waga:	**75**
Zwierzę hodowane w domu:	**brak**
Jak spędzam wolny czas:	**mam go mało**
Marzenie:	**podróż na Wyspę Wielkanocną**
Mój pierwszy komputer:	**Atari 800 XL**
Obecny sprzęt:	**PC 486DX4/100**
Ulubione kreskówki:	**Różowa Pantera**
Sporty, uprawiane/ulubione:	**tenis, siatkówka, szachy**

Mr. Root, Pegaz Ass — Redakcja SS

Ksywa/ksywki:	***Mr. Root***
Imię i nazwisko:	***Robert Korzeniewski***
Specjalizacja:	***anime/manga***
Ulubiony typ gier:	***wyścigi samochodowe***
Ukochany tytuł:	***Ridge Racer, Test Drive***
Czas współpracy z gazetą:	***od SS'29***
Rodzaj czytanej literatury:	***sf, manga***
Ulubione książki:	***Cieplarnia - Brian Aldiss***
Ulubione filmy:	***wszystkie anime Urusei Yatsura***
The Best film i aktor:	***Harrison Ford***
Muzyka jakiej słucham:	***techno***
Hobby, zainteresowania:	***Amiga, manga, anime***
Mój typ kobiety:	***taka, jak moja żona***
Co mnie wkurza:	***wolni kierowcy jadący lewym pasem***
Wzrost:	***192***
Waga:	***80***
Zwierzę hodowane w domu:	***pies - ratlerek***
Jak spędzam wolny czas:	***siedzę przed TV***
Marzenie:	***pojechać do Japonii i do USA***
Mój pierwszy komputer:	***Spectrum +***
Obecny sprzęt:	***Amiga 3000T***
Ulubione kreskówki:	***tylko anime***
Sporty, uprawiane/ulubione:	***pływanie, szybka jazda***

Ksywa/ksywki:	***Pegaz Ass***
Imię i nazwisko:	***Waldemar Nowak***
Specjalizacja:	***grafika, supery, listy, mącenie***
Ulubiony typ gier:	***brak***
Ukochany tytuł:	***brak***
Czas współpracy z gazetą:	***od okresu prenatalnego***
Rodzaj czytanej literatury:	***Cats, komiksy***
Ulubione książki:	***Dendrologia - W. Seneta***
Ulubione filmy:	***akcja, manga/anime, sf***
The Best film i aktor:	***Rocky Horror Picture Show - Tim Curry***
Muzyka jakiej słucham:	***poważna, punk, Prince***
Hobby, zainteresowania:	***rośliny, oglądactwo, praca***
Mój typ kobiety:	***żółta***
Co mnie wkurza:	***bezmyślność***
Wzrost:	***174***
Waga:	***77***
Zwierzę hodowane w domu:	***kwiaty, kocur Zenek***
Jak spędzam wolny czas:	***pracuję, jem i śpię***
Marzenie:	***lot śmigłowcem, Japonka w domu***
Mój pierwszy komputer:	***C-128***
Obecny sprzęt:	***P-90***
Ulubione kreskówki:	***manga/anime i inne***
Sporty, uprawiane/ulubione:	***rower górski***

Ksywa/ksywki: **Pejotl, Witia Krugłoj**
Imię i nazwisko: **Paweł Jankowski**
Specjalizacja: **managery, strategie, tipsy, manga**
Ulubiony typ gier: **strategie, managery**
Ukochany tytuł: **Conflict in Vietnam, Ufo**
Czas współpracy z gazetą: **od SS'04**
Rodzaj czytanej literatury: **sf, fantasy, historyczna**
Ulubione książki: **Władca Pierścieni**
Ulubione filmy: **Gwiezdne Wojny, manga**
The Best film i aktor: **Jackie Chan - wszystko**
Muzyka jakiej słucham: **poważna, punk-rock**
Hobby, zainteresowania: **leniuchowanie, gry planszowe**
Mój typ kobiety: **nie powiem, bo ktoś poderwie**
Co mnie wkurza: **socjalizm**
Wzrost: **słuszny**
Waga: **słuszna**
Zwierzę hodowane w domu: **karaluchy**
Jak spędzam wolny czas: **czytam książki, oglądam filmy**
Marzenie: **całe życie upływa mi na marzeniach**
Mój pierwszy komputer: **Atari 130 XE**
Obecny sprzęt: **486DX4/100**
Ulubione kreskówki: **manga, Przygody Animków**
Sporty, uprawiane/ulubione: **koszykówka, futbol am.**

Ksywa/ksywki: **PooH**
Imię i nazwisko: **Paweł Chmielowiec**
Specjalizacja: **SNES, Amiga, golf, zręcznościówki**
Ulubiony typ gier: **wyścigi, logiczne, strategie**
Ukochany tytuł: **Deuteros, Civilization, DKC**
Czas współpracy z gazetą: **od SS'08**
Rodzaj czytanej literatury: **komputerowa, fantasy**
Ulubione książki: **Fundacja, Przedwiośnie, Wiedźmin**
Ulubione filmy: **Blade Runner, Star Trek, Star Wars**
The Best film i aktor: **Sigourney Weaver - Aliens**
Muzyka jakiej słucham: **Queen, Cranberries**
Hobby, zainteresowania: **gry, telekomunikacja**
Mój typ kobiety: **namiętna acz zrównoważona**
Co mnie wkurza: **niezrozumienie**
Wzrost: **173**
Waga: **85**
Zwierzę hodowane w domu: **rybki (możliwe, że zdechły)**
Jak spędzam wolny czas: **gram, czytam**
Marzenie: **miłość, równość, braterstwo**
Mój pierwszy komputer: **C-64**
Obecny sprzęt: **Amiga 1200**
Ulubione kreskówki: **manga**
Sporty, uprawiane/ulubione: **bobsleje**

Ksywa/ksywki: ***User Jama, Kostia Jamow***
Imię i nazwisko: ***Jacek Marczewski***
Specjalizacja: ***przygodówki, sprzęt***
Ulubiony typ gier: ***przygodówki, RPG***
Ukochany tytuł: ***Bloodnet***
Czas współpracy z gazetą: ***od samego początku***
Rodzaj czytanej literatury: ***sf***
Ulubione książki: ***Dick, Howard, Sapkowski, Lem***
Ulubione filmy: ***nieśmiertelny Indiana Jones***
The Best film i aktor: ***Harrison Ford***
Muzyka jakiej słucham: ***zależnie od nastroju***
Hobby, zainteresowania: ***brzdąkanie na gitarze***
Mój typ kobiety: ***blondynka***
Co mnie wkurza: ***politycy***
Wzrost: ***180***
Waga: ***70***
Zwierzę hodowane w domu: ***królik miniaturka***
Jak spędzam wolny czas: ***nie mam***
Marzenie: ***skończyć studia w tym tysiącleciu***
Mój pierwszy komputer: ***Timex 2068***
Obecny sprzęt: ***486DX4/100***
Ulubione kreskówki: ***Asterix***
Sporty, uprawiane/ulubione: ***żeglarstwo***



Marczewski
1. Nazwisko
Jacek Adam
2. Imiona
3. Nazwisko rodowe
RYSOPIS
wysoki
Wzrost
piwne
Oczy
nie ma
Znaki szczególne
Nr ewid. [redacted]
2 Własnoręczny podpis



1. Nazwisko WICIŃSKI
2. Imiona BOGDAN
3. Data i miejsce urodzenia [redacted]1975 Wołomin
4. Miejsce stałego zamieszkania Warszawa ul. [redacted]
(podpis posiadacza)
A B C D
5. Wydane przez REFERAT KOMUNIKACJI URZĘDU DZIELNICY MOKOTÓW
dnia 5.4.93
Ważne do bezterminowo
Nr [redacted]
(podpis)

Ksywa/ksywki: ***Wicik, Wic, Gordon***
Imię i nazwisko: ***Bogdan Wiciński***
Specjalizacja: ***Amiga, konsole, Krusty, piłka nożna***
Ulubiony typ gier: ***każda, która ma dzidzię***
Ukochany tytuł: ***zawsze jest coś nowego...***
Czas współpracy z gazetą: ***od SS'09***
Rodzaj czytanej literatury: ***coś niesamowitego***
Ulubione książki: ***będzie tego z tuzin***
Ulubione filmy: ***będzie tego z kopa***
The Best film i aktor: ***będzie tego z mendel***
Muzyka jakiej słucham: ***potrafię się zbrechtać z Disco Polo***
Hobby, zainteresowania: ***piłka nożna, ekonomia, panny***
Mój typ kobiety: ***gigantyczne pierogi, reszta nieważna***
Co mnie wkurza: ***moje lenistwo i słomiany zapał***
Wzrost: ***175***
Waga: ***98***
Zwierzę hodowane w domu: ***glonojad, rodzina mend***
Jak spędzam wolny czas: ***nagrywam kawałki, zajmuję się pannami***
Marzenie: ***zwiedzić cały świat***
Mój pierwszy komputer: ***Atari 130 XE***
Obecny sprzęt: ***486DX4/100***
Ulubione kreskówki: ***Beavis, Żwirek i Muchomorek***
Sporty, uprawiane/ulubione: ***gała, rolki, streetball***

SPIS NAZWISK CZYTELNIKÓW

Każdego miesiąca redakcja otrzymuje tony listów. Piszecie o wszystkim, co wam się podoba, co was boli i co przeszkadza. Nadsyłacie mnóstwo najróżniejszych materiałów do naszych rubryk – opisów, rysunków, tipsów, SG itp. Wszystkie listy są bardzo uważnie czytane, najciekawsze materiały wykorzystujemy na łamach, każda z uwag czy opinii jest brana pod uwagę przy tworzeniu kolejnych numerów SECRET SERVICE. Zawsze żałowaliśmy, że nie jesteśmy w stanie odpowiadać na listy, ale jest tego po prostu zbyt dużo. Możecie być jednak pewni, że żaden z nich nie przechodzi bez echa. Aby uhonorować tych, którzy do nas napisali, stworzyliśmy listę nazwisk autorów wszystkich listów, których autorzy podpisali się. Lista taka reprezentuje stan na pewien konkretny dzień, a przecież codziennie jest nowa poczta. Wszystkim bardzo dziękujemy i zapraszamy do dalszego pisania.

A Altyn Rafał, Abako Dariusz, Abel Artur, Abram Grzegorz, Abram Henryk, Abram Janusz, Abram Rafał, Abramczyk Artur, Abramek Robert, Abramowicz Bartosz, Abramowicz Piotr, Abramowicz Waldemar, Abramowski Janusz, Abramski Jan, Abramski Krzysztof, Abrasowicz Łukasz, Abrecht Marcin, Absyl Jarosław, Achteik Artur, Aciszewski Dominik, Adamczak Łukasz, Adamczak Arkadiusz, Adamczak Leszek, Adamczak Michał, Adamczak Mieczysław, Adamczak Przemysław, Adamczak Roman, Adamczak Witold, Adamczewska Lilianna, Adamczewski Aleksander, Adamczewski Grzegorz, Adamczewski Maciej, Adamczewski Piotr, Adamczewski Tymon, Adamczuk Paweł, Adamczyk Łukasz, Adamczyk Dariusz, Adamczyk Dawid, Adamczyk Eleonora, Adamczyk Jakub, Adamczyk Janusz, Adamczyk Jolanta, Adamczyk Kamil, Adamczyk Krystyna, Adamczyk Krzysztof, Adamczyk Maciej, Adamczyk Marcin, Adamczyk Marek, Adamczyk Marian, Adamczyk Mariusz, Adamczyk Michał, Adamczyk Piotr, Adamczyk Tomasz, Adamczyk Zbigniew, Adamek Paweł, Adamek Piotr, Adamiak Łukasz, Adamiak Aleksander, Adamiak Hubert, Adamiak Marcin, Adamiak Rafał, Adamiec Jakub, Adamiec Karol, Adamiec Tomasz, Adamiuk Paweł, Adamowicz Łukasz, Adamowicz Halina, Adamowicz Krzysztof, Adamowicz Marek, Adamowicz Mariusz, Adamowicz Michał, Adamowicz Radosław, Adamowski Bartosz, Adamowski Maciej, Adams Robert, Adamski Artur, Adamski Bartosz, Adamski Jerzy, Adamski Krzysztof, Adamski Marcin, Adamski Marek, Adamski Michał, Adamski Mirosław, Adamski Paweł, Adamski Tomasz, Adamski Włodzimierz, Adamski Zygmunt, Adamus Daniel, Adamus Jacek, Adamus Krzysztof, Adamus Robert, Adamus Teresa, Adamusiński Krystian, Adasik Łukasz, Adasik Grzegorz, Aderek Dariusz, Adlen Grzegorz, Adler Marcin, Adryański Tomasz, Affeldt Alfred, Ajdyna Przemek, Akacki Marcin, Akacki Zbigniew, Aksak Michał, Aksamit Piotr, Aksamit Rafał, Aksamitowski Robert, Alabrudziński Bartek, Alama Michał, Alan Jwanowski, Alancewicz Arkadiusz, Alankiewicz Jacek, Albciszta Jan, Albrant Tomasz, Albrecht Krzysztof, Albrecht Marcin, Albrecht Tomasz, Aleksander Bojara, Aleksander Gurgul, Aleksandrowicz Kamil, Aleksandrowicz Konrad, Aleksandrowicz Marek, Aleksandrowicz Sebastian, Aleksandrowicz Tomasz, Aleksandrowicz Wiesław, Aleksandrowski Michał, Aleksandrowski Piotr, Aleksandrzak Ryszard, Alichniewicz Piotr, Alicki Adam, Aliński Ryszard, Aliszewski Adrian, Ajjaball Piotr, Alot Tomasz, Ambroż Marcin, Ambros Sebastian, Ambroszkiewicz Paweł, Ambroziak Adam, Ambroziak Cezary, Ambroziak Marcin, Ambroziak Michał, Ambrozik Grażyna, Ambroży Wojciech, Amil Marek, Ampuła Paweł, Amrogowicz Andrzej, Amroziak Paweł, Ananicz Matys, Anczakowski Łukasz, Anczkiewicz Łukasz, Andala Bartosz, Anders Grzegorz, Anders Piotr, Andersohn Piotr, Andrałoj Wojtek, Andrejczuk Agnieszka, Andrejczyk Bartosz, Andrejew Grzegorz, Androszewski Adam, Andruch Tomasz, Andrukiewicz Arkadiusz, Andrukiewicz Mariusz, Andruszewski Hubert, Andruszkiewicz Wojtek, Andruszkiewicz Irek, Andruszkiewicz Maciej, Andruszkiewicz Michał, Andruszkiewicz Robert, Andruszkiewicz Tomasz, Andrychowski Piotr, Andrysek Krzysztof, Andrysiak Artur, Andrysiak Szymon, Andryszczak Radosław, Andrzejak Michał, Andrzejak Mikołaj, Andrzejczak Michał, Andrzejek Dominik, Andrzejewski Łukasz, Andrzejewski Andrzej, Andrzejewski Cezary, Andrzejewski Eugeniusz, Andrzejewski Grzegorz, Andrzejewski Kacper, Andrzejewski Marek, Andrzejewski Mariusz, Andrzejewski Mateusz, Andrzejewski Piotr, Andrzejewski Przemek, Andrzejewski Tomasz, Anduła Łukasz, Andzel Piotr, Andziak Marcin, Angielczyk Marek, Angierman Robert, Angiart Paweł, Angrecki Andrzej, Anioła Adam, Anioła Marek, Aniszewski Zbigniew, Ankiewicz Stefan, Anna Kosińska, Anna Ziółkowska, Anonim Gall, Anoszczenko Eugeniusz, Anszczak Rafał, Ansztol Robert, Antas Paweł, Antczak Arkadiusz, Antczak Artur, Antczak Gustaw, Antczak Marcin, Antczak Michał, Antczak Radosław, Antczak Sebastian, Antczuk Arkadiusz, Antkowiak Dawid, Antkowiak Piotr, Antkowiak Tomek, Antochów Mirosław, Antolak Jolanta, Antolak Maciej, Antolak Robert, Antończak Maria, Antończak Piotr, Antoniak Adam, Antoniak Andrzej, Antoniak Jarosław, Antoniak Marek, Antoniak Regina, Antoniewicz Mikołaj, Antoniewski Adam, Antonik Cezary, Antonik Maciej, Antoniuk Adam, Antoniuk Bogdan, Antonowicz Grzegorz, Antonowicz Mirosław, Antonowicz Tomasz, Antos Jerzy, Antos Mateusz, Antosiewicz Arkadiusz, Antosiewicz Maciej, Antosik Konrad, Antosik Tomasz, Antoszewski Bartosz, Antoszkiewicz Artur, Antoszkiewicz Michał, Anusik Krystian Lech, Anuszkiewicz Artur, Anuszkiewicz Jacek, Anzel Beata, Apanasewicz Bartosz, Apanowicz Rafał, Aparta Krystian, Apis Sebastian, Apolinarski Mateusz, Apostoluk Leszek, Araźnik Sebastian, Arazny Konrad, Arabczyk Wojciech, Arabski Jarosław, Archiciński Paweł, Arciszewski Artur, Arciszewski Krzysztof, Arczyński Sławomir, Arek Arkadiusz, Arendarski Piotr, Arenolt Piotr, Arent Mariusz, Arentowicz Krzysztof, Arkabus Michał, Arkadiusz Guzicki, Arkadiusz Juoko, Arkadiusz Matuszek, Arkuszewski Szymon, Arlet Jarosław, Artukiewicz Janusz, Armada Jarek, Armata Robert, Arndt Aleksander, Aronowski Maciej, Arseniuk Krzysztof, Artemiuk Rafał, Artomski Arkadiusz, Artymiak Sławomir, Artymiuk Olaf, Artymiuk Tomasz, Artysiewicz Jan, Assbury Grzegorz, Asynger Leszek, Atroszczak Rafał, Audycki Jacek, Auerbach Aleksander, Augostyn Daniel, Augusiak Bartosz, Augustin Anna, Augustin Hubert, Augustyn Daniel, Augustyn Tomasz, Augustyniak Artur, Augustyniak Krzysztof, Augustyniak Magdalena, Augustyniak Rafał, Augustyniak Robert, Augustyniak Stefan, Augustynowicz Dawid, Augustyński Łukasz, Augustyński Bogdan, Aumiler Marcin

B Bąba Zofia, Bąbelewska Danuta, Bąbski Marek, Bączek Marianna, Bączkowski Bartek, Bączyk Paweł, Bąk Łukasz, Bąk Marcin, Bąk Robert, Bąk Tomek, Bąk Wojciech, Bąkała Maciej, Bąkowski Jacek, Bąkowski Karol, Bąkowski Krzysztof, Bąkowski Leszek, Bąkowski Przemek, Bąkowski Szymon, Bąkowski Tomasz, Błąd Jarosław, Błądek Mariusz, Błażaj Janusz, Błazczak Filip, Błażej Bartczak, Błażejczyak Henryk, Błażejczyk Maciej, Błażejczyk Maciej, Błażejczyk Tomasz, Błażejewski Arkadiusz, Błażejewski Daniel, Błażejewski Maciej, Błażejewski Marek, Błażewicz Jacek, Błazkow Marcin, Błazkowski Krzysztof, Błazyński Michał, Błach Paweł, Błachnio Jarosław, Błachnio Marek, Błachnio Rafał, Błachnio Tomasz, Błachnio Przemysław, Błachowicz Ewa, Błachucki Dawid, Błachut Łukasz, Błachut Edward, Błachut Ewa, Błachut Jacek, Błajet Łukasz, Błaszak Dariusz, Błaszak Jerzy, Błaszak Karol, Błaszak Paweł, Błaszczak Błażej, Błaszczak Grzegorz, Błaszczak Mariusz, Błaszczak Paweł, Błaszczak Piotr, Błaszczak Piotr, Błaszczak Tomasz, Błaszczuk Tomasz, Błaszczyk Łukasz, Błaszczyk Alina, Błaszczyk Bartosz, Błaszczyk Daniel, Błaszczyk Grzegorz, Błaszczyk Honorata, Błaszczyk Jacek, Błaszczyk Konrad, Błaszczyk Marcin, Błaszczyk Marek, Błaszczyk Marek, Błaszczyk Michał, Błaszczyk Piotr, Błaszczyk Przemysław, Błaszczyk Rafał, Błaszczyk Robert, Błaszczyk Robert, Błaszczyk Tomek, Błaszczyński Filip, Błaszkiewicz Jerzy, Błaszkiewicz Krzysztof, Bławat Filip, Bławat Krystian, Bławat Marcin, Bławiński Jacek, Błażejewski Konrad, Błaziński Leszek, Błecejec Marcin, Błoch Andrzej, Błoch Bohdan, Błochowiak Michał, Błociński Rafał, Błonar Grzegorz, Błozków Marcin, Błyskal Tomasz, Błysz Krzysztof, Bałakier Artur, Bałandynowicz Piotrek, Bałandzik Jan, Bałandziuk Jan, Batasz Paweł, Bałazy Piotr, Bałchan Kuba, Bałdyga Bartek, Bałdyga Jakub, Bałączny Łukasz, Bałmaga Artur, Bałuszek Krzysztof, Bałys Łukasz, Bałys Artur, Bałys Mariusz, Bałysz Grzegorz, Baba Piotr, Babczyński Sebastian, Babian Maciej, Babiarz Jacek, Babicki Krzysztof, Babicz Michał, Babicz Przemysław, Babieno Piotr, Babik Andrzej, Babik Michał, Babilon Krzysztof, Babinczuk Łukasz, Babirecki Marek, Bablok Piotr, Babo Adam, Babski Grzegorz, Babski Maciej, Babuchowski Bartosz, Babula Łukasz, Babula Lech, Babula Michał, Bach Krzysztof, Bach Marcin, Bach Tadeusz, Bachlaj Remigiusz, Bachmińska Hanna, Bachniak Marcin, Bachniński Kamil, Bachor Stanisław, Bachora Mariusz, Bachorowski Krzysztof, Bachort Marcin, Bachórz Sebastian, Bachrowski Krzysztof, Bachta Edward, Bachurski Edward, Bacia Kamil, Bacia Michał, Baciński Karol, Backiel Norbert, Baczewski Łukasz, Baczewski Jarosław, Baczewski Robert, Baczewski Wojciech, Baczkiewicz Przemysław, Baczmański Jan, Baczyński Roman, Badciąg Bolesław, Bader Daniel, Badmiński Kamil, Badnarski Przemek, Badowski Maciej, Badowski Paweł, Badowski Waldemar, Badtke Eugeniusz, Badtka Marcin, Badura Krzysztof, Badura Michał, Badura Mirosław, Badura Piotr, Badurek Rafał, Badurowicz Grzegorz, Badurowicz Marcin, Badyna Andrzej, Badziąg Bolesław, Badziak Michał, Badzio Grzegorz, Badzioch Daniel, Bańa Paweł, Bagiński Łukasz, Bagiński Dawid, Bagiński Jacek, Bagiński Ryszard, Bagiński Tomasz, Bagiński Tomasz, Bagiński Waldemar, Bagniuk Grzegorz, Bagrowicz Maciej, Bagrowski Rafał, Baimaga Artur, Baj Jakub, Baj Marcin, Bajak Piotr, Bajak Waldemar, Bajarek Robert, Bajda Mirosław, Bajek Tadeusz, Bajer Damian, Bajer Jan, Bajer Jarek, Bajer Zbigniew, Bajger Marcin, Bajgrowicz Grzegorz, Bajgrowicz Rafał, Bajguz Adam, Bajkowska Dorota, Bajkowski Kamil, Bajkowski Zdzisław, Bajon Marcin, Bajor Adrian, Bajor Bartosz, Bajorek Janusz, Bajorek Krzysztof, Bajorek Paweł, Bajorek Robert, Bajorek Wojciech, Bajowski Damian, Bajtlik Piotr, Bak Łukasz, Bak Bartłomiej, Bak Bartosz, Bak Cezary, Bak Eugeniusz, Bak Grzegorz, Bak Przemysław, Bak Tomasz, Bak Wojciech, Bakalarczyk Łukasz, Bakalarski Jarosław, Bakalarski Marcin, Bakalarski Robert, Bakalarz Marcin, Bakinowski Karol, Bakowski Damian, Bakrah Zbigniew, Bakuła Łukasz, Bakuta Jacek, Bakuta Jakub, Bakun Andrzej, Bakun Jacek, Bakunowicz Jerzy, Bakunowicz Tomasz, Bal Patryk, Bala Aleksander, Balabanow Małgorzata, Balaklejewski Leszek, Balanderek Ireneusz, Balant Marcin, Balaszczuk Michał, Balawender Damian, Balazy Henryka, Balcer Krzysztof, Balcerek Adam, Balcerek Halina, Balcerkiewicz Michał, Balcerowski Dominik, Balcerzak Karol, Balczunas Krzysztof, Baldowski Marcin, Baldyga Tomasz, Baldys Dariusz, Balec Andrzej, Baleczny Łukasz, Balewicz Marcin, Balewski Sławomir, Balicki Bartek, Balicki Bogdan, Balicki Paweł, Baliński Dariusz, Baliński Jarosław, Baliński Szymon, Balion Mirosław, Balkus Michał, Balski Łukasz, Balski Konrad, Balt Marek, Balukiewicz Tomasz, Baluszek Łukasz, Balys Mariusz, Balzacki Maciej, Bambrowicz Martyn, Banach Łukasz, Banach Łukasz, Banach Adam, Banach Bartosz, Banach Bolesław, Banach Marcin, Banach Michał, Banach Paweł, Banach Piotr, Banach Remigiusz, Banach Sebastian, Banachowicz Jarosław, Banachowicz Kris, Banachowicz Witold, Banachowski Michał, Banaczek Marek, Banaczkowski Tomasz, Banak Mariusz, Banak Michał, Banao Jacek, Banao Michał, Banao Mirosława, Banas Hubert, Banas Krzysztof, Banasiak Grzegorz, Banasiak Marcin, Banasiak Mariusz, Banasiak Michał, Banasiak Robert, Banasiak Sylwester, Banasiak Tomasz, Banasiewicz Michał, Banasik Maciej, Banasik Bartłomiej, Banasik Bartek, Banasik Daniel, Banasik Grzegorz, Banasik Maciej, Banasik Marek, Banasik Mariusz, Banasik Michał, Banasik Mikołaj, Banasik Piotr, Banasik Sylwester, Banasikowski Jan, Banasuk Maciej, Banasz Dariusz, Banaszak Patryk, Banaszak Przemysław, Banaszczyk Paweł, Banaszek Albert, Banaszek Bartek, Banaszek Bogusław, Banaszek Paweł, Banaszewski Paweł, Banaszkiewicz Arkadiusz, Banaszkiewicz Paweł, Banaszkiewicz Sebastian, Banaszyk Paweł, Banat Michał, Banatowicz Andrzej, Bancerz Grzegorz, Banderowicz Paweł, Bandoła Bartłomiej, Bandomir Radosław, Bandosz Bartłomiej, Bandosz Sławomir, Bandrowski Wojciech, Bandura Jacek, Bandurski Adam, Bane Lord, Banel Artur, Bania Jakub, Baniecki Romuald, Baniel Dariusz, Banik Marcin, Bańka Łukasz, Bankiewicz Hubert, Bankiewicz Janusz, Banko Sebastian, Bankowski Kamil, Bankowski Leszek, Bankowski Marcin, Bańkowski Marek, Bankowski Piotr, Banna Klemens, Bano Mirosława, Banyo Błażej, Baociuk Jakub, Bar Mariusz, Bar Artur, Bar Krzysztof, Bar Mariusz, Barlowski Bartek, Bara Łukasz, Barabasz Tomek, Barałkiewicz Bartek, Baran Łukasz, Baran Aceman, Baran Andrzej, Baran Arkadiusz, Baran Henryk, Baran Hubert, Baran Kamil, Baran Karol, Baran Maciej, Baran Mirosław, Baran Przemysław, Baran Robert, Baran Ryszard, Baran Tomasz, Baranczyk Remigiusz, Baranczyk Roman, Baranek Grażyna, Baranek Krzysztof, Baraniak Mateusz, Baraniak Wojciech, Baranik Lech, Baranowicz Bartek, Baranowska Anna, Baranowska Elzbieta, Baranowska Renata, Baranowski Marcin, Baranowski Adam, Baranowski Andrzej, Baranowski Artur, Baranowski Daniel, Baranowski Dariusz, Baranowski Filip, Baranowski Grzegorz, Baranowski Janusz, Baranow-

ski Jerzy, Baranowski Krzysztof, Baranowski Marek, Baranowski Michał, Baranowski Przemek, Baranowski Tomasz, Barański Dariusz, Barański Hubert, Barański Krzysztof, Barański Leszek, Barański Michał, Barański Paweł, Barański Tomasz, Baratowicz Łukasz, Barbachowski Andrzej, Barbara Wojciech, Barbarowicz Janusz, Barbarzak Paweł, Barcewicz Zbigniew, Barcicki Maciej, Barcikowski Jarosław, Barczak Maciej, Barczak Marek, Barczak Mateusz, Barczak Mikołaj, Barczewski Maciej, Barczewski Paweł, Barczyk Krzysztof, Barczyk Marcin, Barczyk Marek, Barczyk Michał, Barczyk Mieczysław, Barczyk Roman, Barczyńska Grażyna, Barczyński Grzegorz, Barczyński Jerzy, Barczyński Józef, Barczyński Rafał, Barczyński Wojtek, Bardecki Rafał, Bardeł Marcin, Bardyn Rafał, Bardzik Paweł, Bardzik Wojciech, Bardzik Wojtek, Barej Andrzej, Bargieł Paweł, Bargiel Bartosz, Bargiełowski Łukasz, Barjasz Bogumił, Barłakowski Tomasz, Barło Łukasz, Barman Wojciech, Baron Łukasz, Baron Bogusław, Baron Krzysztof, Baron Patryk, Baron Paweł, Baron Sebastian, Baroniak Tomasz, Barosz Patryk, Barszcz Grzegorz, Barszcz Krzysztof, Barszcz Mirosław, Barszcz Tomasz, Barszczewski Janusz, Bart Tomasz, Bartłomiej Hernik, Bartłomiej Podogrodzki, Bartłomiejczak Paulina, Bartłomiejczyk Łukasz, Bartłomiejczyk Bartosz, Bartłomiejczyk Tomasz, Barta Łukasz, Barta Tomasz, Bartczak Dariusz, Bartczak Jarosław, Bartczak Michał, Bartczak Paweł, Bartecka Małgorzata, Barteczko Zbigniew, Bartek Arasztowski, Bartek Giemza, Bartel Grzegorz, Bartel Krzysztof, Bartel Maciej, Bartel Marcin, Bartkiewicz Michał, Bartkiewicz Przemysław, Bartkowiak Marcin, Bartkowiak Marek, Bartkowiak Rafał, Bartkowicz Konrad, Bartkowicz Ryszard, Bartkowski Łukasz, Bartkowski Daniel, Bartkowski Marek, Bartkowski Mateusz, Bartkowski Mikołaj, Bartkowski Mirosław, Bartkowski Mteusz, Bartkowski Tomasz, Bartnicki Marek, Bartnicki Rafał, Bartnicki Tomasz, Bartnik Daniel, Bartnik Maciej, Bartnik Sławomir, Bartnik Tomasz, Bartnik Wojciech, Bartocha Adam, Bartok Tomek, Bartold Kajetan, Barton Rafał, Bartosiak Paweł, Bartosiak Piotr, Bartosiak Robert, Bartosiak Sławomir, Bartosiewcz Krzysztof, Bartosiewicz Piotr, Bartosik Łukasz, Bartosik Andrzej, Bartosik Daniel, Bartosik Dawid, Bartosik Maciej, Bartosiński Marcin, Bartosz Łukasz, Bartosz Dąbski, Bartosz Głowacki, Bartosz Irena, Bartosz Jan, Bartosz Marek, Bartosz Michał, Bartosz Ptaszyński, Bartosz Saganowski, Bartoszek Jacek, Bartoszek Paweł, Bartoszek Tomasz, Bartoszewicz Andrzej, Bartoszewicz Artur, Bartoszewicz Dariusz, Bartoszewicz Jarosław, Bartoszewicz Marcin, Bartoszewicz Marek, Bartoszewski Hubert, Bartoszewski Paweł, Bartoszkiewicz Piotr, Bartuik Daniel, Bartulewicz Kamil, Bartuo Marcin, Bartuo Mirosław, Bartys Darek, Bartysiak Piotr, Bartyzel Robert, Barutowicz Artur, Barwiak Tomasz, Barwinek Marcin, Baryła Bartek, Baryłkiewicz Piotr, Baryło Tomasz, Baryczka Jarosław, Baryłski Marcin, Barys Aleksander, Barys Tomasz, Basałaj Wojciech, Basałaj Wojtek, Basiak Paweł, Basiewicz Rafał, Basiński Krzysztof, Basiński Maciej, Basiński Michał, Basiński Paweł, Basista Artur, Basista Michał, Basiura Artur, Baska Bartosz, Bass Edward, Bastek Michał, Basyluk Dawid, Baszak Przemek, Baszak Sebastian, Baszczewski Wojciech, Baszczok Marcin, Baszkowski Adam, Batajczak Kamil, Batkiewicz Adam, Batko Dawid, Batko Krzysztof, Batner Grażyna, Bator Łukasz, Bator Artur, Bator Jan, Bator Radosław, Bator Sławomir, Bator Sławek, Bator Tomasz, Bator Waldemar, Batorski Bartosz, Batorski Maciej, Batory Teresa, Batowski Paweł, Batula Joanna, Baturo Andrzej, Bauer Katarzyna, Bauer Zbigniew, Bauman Wojciech, Baumert Maciej, Baumert Tomasz, Baumgart Grzegorz, Baumgarten Krzysztof, Bawiec Paweł, Bawok Krzysztof, Bawoł Daniel, Bawolski Mariusz, Baworski Arek, Bayer Przemysław, Bazała Michał, Bazan Grzegorz, Bazan Kacper, Bazan Marcin, Bazarnik Dariusz, Bazarnik Michał, Bazarnik Zbigniew, Bazata Michał, Bazela Robert, Baziak Bartłomiej, Bazylewicz Szymon, Bazyly Wojciech, Bełc Paweł, Bełdowski Paweł, Bełtowski Piotr, Bełza Dariusz, Bełzowski Marcin, Bebak Zygmunt, Bąbas Przemysław, Bebel Piotr, Bąben Łukasz, Beben Cezary, Bąbenek Michał, Bebtej Maciek, Bęc Rafał, Beck Krzysztof, Beck Krzysztof, Becmer Wojciech, Beczała Piotr, Beczko Michał, Beczkowski Gerard, Beda Konrad, Bedełek Tomek, Bedełek Tomek, Bedlin Helmut, Bednarczyk Adam, Bednarczyk Adrian, Bednarczyk Dariusz, Bednarczyk Dawid, Bednarczyk Jakub, Bednarczyk Maciej, Bednarczyk Michał, Bednarczyk Paweł, Bednarek Adam, Bednarek Artur, Bednarek Grzegorz, Bednarek Mieczysław, Bednarek Mirosław, Bednarek Paweł, Bednarek Piotr, Bednarek Radosław, Bednarek Wojciech, Bednarek Wojtek, Bednarkiewicz Krzysztof, Bednarowicz Tomasz, Bednarski Jakub, Bednarski Jan, Bednarski Przemek, Bednarz Bartek, Bednarz Leszek, Bednarz Maciek, Bednarz Marek, Bednarz Mariusz, Bednarz Paweł, Bednarz Roman, Bednarz Sebastian, Bednarz Wanda, Bednrczyk Radosław, Bedyk Adam, Bedyk Daniel, Bedyński Rafał, Będza Przemysław, Bedziejewski Wojciech, Behnke Adam, Behnke Piotr, Bejenka Andrzej, Bejnarowicz Łukasz, Bek Piotr, Bek Robert, Bekas Witold, Bekasiak Przemek, Bekier Dariusz, Bekier Tomasz, Bekiesz Bartosz, Belc Paweł, Belczewski Marcin, Beldeglin Paweł, Bełdzik Adam, Belicki Artur, Beling Wojciech, Bełkowski Jan, Bellgraw Artur, Belz Maciej, Belzowski Marcin, Bem Piotr, Bema Adrian, Bemben Adam, Bembenek Maciej, Bembenek Marcin, Beń Robert, Benben Paweł, Bencer Marcin, Bendera Przemysław, Benesz Mikołaj, Beniger Ernest, Beniowski Krzysztof, Benke Michał, Benke Piotr, Bensz Marian, Bensz Piotr, Bentkowski Rafał, Benzel Tomasz, Beola Adam, Bera Waldemar, Berak Krzysztof, Berczyński Krzysztof, Berda Michał, Berdyński Rafał, Berejowski Rafał, Berendt Piotr, Berenika Lenart, Beresiński Marcin, Bereski Marcin, Berestecki Krzysztof, Bereza Arkadiusz, Bereza Jakub, Bereza Mieczysław, Bereza Piotr, Bereza Tomasz, Berezicki Piotr, Bereziuk Grzegorz, Bereznowski Andrzej, Berezowski Adam, Berezowski Jakub, Berezowski Marcin, Berezowski Tomasz, Berezowski Wojciech, Berger Alan, Berger Jan, Berger Rafał, Berhatowicz Andrzej, Berka Andrzej, Berkowski Marek, Berksy Mariusz, Berlicki Aleksander, Berlikowski Filip, Berling Marcin, Berliński Krzysztof, Berliński Piotr, Berliński Przemysław, Bernaciak Grzegorz, Bernacik Artur, Bernacki Kamil, Bernacki Mariusz, Bernacki Tomasz, Bernacki Wiktor, Bernaczyk Michał, Bernakiewicz Bożena, Bernakiewicz Igor, Bernao Robert, Bernardelli Wojciech, Bernat Adrian, Bernat Bartłomiej, Bernat Grażyna, Bernatek Andrzej, Bernatek Jacek, Bernatowicz Adam, Bernatowicz Andrzej, Bernatowicz Jerzy, Bernatowicz Piotr, Berndt Krzysztof, Berne Patryk, Berner Radosław, Bernot Krzysztof, Bero Robert, Berus Łukasz, Berus Sebastian, Berych Zbigniew, Besarabczyuk Adam, Bester Mirosław, Beszczyński Paweł, Betiuk Krzysztof, Betka Piotr, Betka Roman, Bętkowski Jakub, Betlej Maciek, Betlejemski Tomek, Betlejewska Ania, Betliński Polinik, Bezak Piotr, Bezak Tomasz, Bezpałko Tomasz, Białas Adam, Białas Adrian, Białas Krzysztof, Białas Marcin, Białas Szymon, Białas Tomasz, Białas Witold, Białasiak Janusz, Białasiewicz Lech, Białczyk Maciej, Białęcki Adrian, Białęcki Michał, Białęcki Przemysław, Białęczyn Łukasz, Białek Łukasz, Białek Andrzej, Białek Arkadiusz, Białek Błażej, Białek Bogdan, Białek Dominik, Białek Kazimierz, Białek Krzysztof, Białek Mariusz, Białek Michał, Białek Michał, Białek Przemysław, Białek Remigiusz, Białek Robert, Białek Tomasz, Białik Przemek, Białik Robert, Białk Dariusz, Białk Przemek, Białk Przemysław, Białka Jakub, Białka Jakub, Białkowski Adam, Białkowski Krzysztof, Białkowski Paweł, Białkowski Tomasz, Białkowski Wojciech, Białożyt Anna, Białożyt Grzegorz, Białobłocki Maciej, Białobrzeski Marcin, Białomyza Piotr, Białoń Grzegorz, Białoskórski Radosław, Białowąs Jakub, Białowąs Maciej, Białowolski Tomasz, Biały Artur, Biały Lesław, Biały Piotr, Biadała Paweł, Biadacz Marek, Biadalski Sebastian, Biaduń Tomasz, Bichońska Marta, Bichta Krystyna, Bicki Mariusz, Biczkowski Adam, Bidas Marcin, Bidus Łukasz, Bieżański Bartek, Biełowicki Leszek, Biełusz Rafał, Biebwin Marcin, Biec Paweł, Bieda Grzegorz, Bieda Jarek, Biedak Paweł, Biedny Jerzy, Biedrawa Michał, Biedroński Łukasz, Biedrzycki Łukasz, Biedrzycki Adam, Biedunkiewicz Andrzej, Biedziak Damian, Biedziak Piotr, Biegaj Michał, Biegalski Alek, Bieganowska Agnieszka, Bieganowski Jacek, Bieganowski Robert, Biegański Adam, Biegański Michał, Biegański Paweł, Biel Dariusz, Biela Adrian, Biela Artur, Biela Bogdan, Biela Wojciech, Bielachowicz Wiktor, Bielak Krzysztof, Bielak Marcin, Bielak Mariusz, Bielak Paweł, Bielanik Mirella, Bielański Jakub, Bielański Waldemar, Bielaszewski Tomasz, Bielat Cezary, Bielawa Eugeniusz, Bielawka Izabella, Bielawski Łukasz, Bielawski Arkadiusz, Bielawski Artur, Bielawski Damian, Bielawski Dariusz, Bielawski Jakub, Bielawski Jarosław, Bielawski Marcin, Bielawski Przemysław, Bielawski Szymon, Bielec Jurek, Bielec Marcin, Bielech Robert, Bielecki Adam, Bielecki Artur, Bielecki Dariusz, Bielecki Jakub, Bielecki Janusz, Bielecki Marcin, Bielecki Mariusz, Bielecki Michał, Bielecki Olaf, Bielecki Piotr, Bielecki Tomasz, Bielejec Marcin, Bielenda Tomasz, Bielenin Krzysztof, Bielenis Dariusz, Bielenis Tomasz, Bielerzewski Mieczysław, Bielewicz Adam, Bielewicz Janusz, Bielewicz Krzysztof, Bielewicz Tomasz, Bielewski Rafał, Bielicki Grzegorz, Bielicki Krzysztof, Bielicki Marcin, Bielicki Piotr, Bielicki Przemek, Bielikowicz Krzysztof, Bielińska Irena, Bieliński Bartosz, Bieliński Igor, Bieliński Przemysław, Bieliński Robert, Bielous Adam, Bielowicki Leszek, Bielski Jakub, Bielski Konrad, Bien Radek, Bień Radosław, Bienat Piotr, Bieńczycki Gabriel, Bienia Daniel, Bienias Krzysztof, Bienias Rafał, Bienicewicz Tomasz, Bieniek Łukasz, Bieniek Arkadiusz, Bieniek Bartosz, Bieniek Damian, Bieniek Ewa, Bieniek Grzegorz, Bieniek Michał, Bieniek Rafał, Bieniek Robert, Bieniek Sebastian, Bieniek Wiktor, Bieńkowski Janusz, Bieńkowski Jerzy, Bieńkowski Leszek, Bieńkowski Maciej, Bieńkowski Marcin, Bieńkowski Piotr, Bieńkowski Przemysław, Bieńkowski Rafał, Bierś Bartłomiej, Bierś Bartek, Bierlicki Tomasz, Biernacki Dominik, Biernacki Adam, Biernacki Andrzej, Biernacki Dawid, Biernacki Dominik, Biernacki Jacek, Biernacki Jarosław, Biernacki Leszek, Biernacki Maciej, Biernacki Michał, Biernacki Paweł, Biernacki Piotr, Biernacki Rafał, Biernacki Tomasz, Biernacki Zygmunt, Biernat Dawid, Biernat Henryk, Biernat Jacek, Biernat Maciej, Biernat Marek, Biernat Piotr, Bieroński Bartosz, Bieroński Tomasz, Bierut Grzegorz, Bierwacki Adam, Bieryło Paweł, Bies Andrzej, Biesiadecki Marek, Biesiekierski Mariusz, Bieszczad Marek, Bieszk Piotr, Bieszke Bartosz, Bigaj Janusz, Bigaj Krzysztof, Bigaj Przemysław, Bigdon Sebastian, Bigoraj Tomasz, Bigosiński Paweł, Bigoszewski Michał, Bigus Oskar, Bijak Łukasz, Bijak Adrian, Bijak Mariusz, Bijao Mirosław, Bik Sebastian, Bikola Filip, Bil Irena, Bilan Jacek, Bilbin Jarosław, Bilejczyk Roman, Bilicki Mariusz, Bilik Tomasz, Biliński Adrian, Biliński Krzysztof, Biliński Paweł, Biliński Sebastian, Billik Piotr, Billik Tomasz, Bilowicki Wojtek, Bilska Zofia, Bilski Dawid, Bilski Ireneusz, Bilski Jakub, Bilski Jan, Bilski Paweł, Bilski Piotr, Bińczak Piotr, Bińczycki Grzegorz, Binda Bernard, Binder Michał, Binek Grzegorz, Binek Paweł, Biniak Przemysław, Biniecki Konrad, Biniek Michał, Binkiewicz Daniel, Binkiewicz Tomasz, Bińko Piotr, Bińkowski Andrzej, Bińkowski Maciej, Bińkowski Paweł, Biodrowski Damian, Biora Marcin, Bira Tomasz, Birecki Wojciech, Birlet Grzegorz, Birnbach Jacek, Biront Marcin, Birosz Tomasz, Birt Marcin, Bis Marcin, Bis Paweł, Bis Piotr, Bis Sławomir, Bisaga Jarosław, Bisek Wojciech, Biskup Krzysztof, Biskup Robert, Bissinger Grzegorz, Biszczad Marcin, Bitel Ewa, Bitel Krzysztof, Bitel Tomasz, Bitkowski Bartłomiej, Bitkowski Michał, Biwejnis Maciej, Bizior Krystyna, Bizoń Tomasz, Błażejczyk Maciek, Błach Olek, Błachnik Tomasz, Błachowski Dawid, Błachura Przemek, Błachut Łukasz, Błachut Przemek, Błachut Radosław, Bładocha Mariusz, Błady Tomasz, Błaik Rafał, Błarnowski Andrzej, Błasiak Karol, Błasiak Robert, Błaszka Adam, Błaszkiewicz Jerzy, Błaszkiewicz Mariusz, Błaszkiewicz Sebastian, Błaszko Władysław, Błaszkowski Paweł, Błaszkowski Tomasz, Błaut Jan, Błaut Marcin, Błazczak Adam, Błażejczyk Jarosław, Błażejczyk Maciej, Błażejczyk Maciek, Błażejewski Konrad, Błażejewski Marek, Błażewicz Jacek, Błazkow Marcin, Błaźniak Marcin, Błedziński Michał, Bliźniak Michał, Blicharski Bazyli, Blicharz Łukasz, Blicharz Karol, Blichaski Bazyli, Blichowski Michał, Bliszcz Łukasz, Bliszczak Krzysztof, Blitek Roman, Bliźniak Michał, Blizat Tomasz, Błoch Anna, Błoch Arek, Błoch Roman, Błok Tomasz, Błoma Dariusz, Błuj Jakub, Błuj Kuba, Błukacz Mateusz, Błum Maciej, Błuszcz Ewa, Błuszewski Sebastian, Błysz Krzysztof, Bnichtera Rafał, Bożek Antoni, Bożek Jakub, Bożek Krzysztof, Bożek Marcin, Bozek Radosław, Bołtruczuk Piotr, Boćkowski Adam, Bobabowski Jarek, Bobak Marek, Bobak Piotr, Bobakowski Marek, Bobek Grzegorz, Bober Bartek, Bober Dariusz, Bober Marcin, Bober Paweł, Bober Piotr, Bober Tomasz, Bober Zbigniew, Boberek Tomek, Bobińska Maja, Bobiński Andrzej, Bobola Roman, Boboryko Tymoteusz, Bobowski Andrzej, Bobrecki Łukasz, Bobrek Tomasz, Bobrowska Ewa, Bobrowski Marcin, Boc Marcin, Boch Marcin, Bochen Daniel, Bochen Dariusz, Bochenek Artur, Bochenek Dariusz, Bochenek Jarosław, Bochenek Mirosław, Bochenek Paweł, Bochenmek Maciej, Bocheński Jarosław, Bocheński Szymon, Bocheński Zbigniew, Bochnia Artur, Bochnia Przemysław, Bochniak Gerhard, Bochniak Jarosław, Bochniak Paweł, Bochoń Włodzimierz, Bochynek Krzysztof, Bochynki Michał, Bochyński Damian, Bochyński Gerard, Bochyński Michał, Bochyński Tomasz, Bocian Rafał, Bocianiak Łukasz, Bocianowski Tomasz, Bocianowski Wojciech, Bociański Michał, Bociuk Łukasz, Boczałow Dominik, Boczar Tomasz, Boczar Zbigniew, Boczek Artur, Boczek Mateusz, Boczek Rafał, Boczek Tomasz, Boczewski Arkadiusz, Boczkowski Jakub, Boczkowski Tomasz, Bodał Janusz, Bodarski Igor, Bodek Andrzej, Bodnar Marcin, Bodnar Zenon, Bodrewicz Adam, Bodurka Łukasz, Bodus Marcinn, Bodus Włodzimierz, Bodych Radek, Bodynek Mariusz, Bodzak Robert, Bogacka Małgorzata, Bogacki Artur, Bogacki Dariusz, Bogacki Jan Aleksa, Bogacki Jarosław, Bogacki Marek, Bogacki Przemysław, Bogacz Piotr, Bogaczewicz Stanisław, Bogdan Andrzej, Bogdan Kurpanik, Bogdan Piotr, Bogdan Sebastian, Bogdan Wojciech, Bogdanowicz Andrzej, Bogdanowicz Karol, Bogdanowicz Szymon, Bogdanowicz Tomasz, Bogdański Michał, Bogdański Rafał, Bógdol Grzegorz, Bogdziewicz Piotr, Bogoczewicz Jakub, Bogucki Arek, Bogucki Bartosz, Bogucki Dariusz, Bogucki Grzegorz, Bogucki Jacek, Bogucki Jarosław, Bogucki Maciej, Bogucki Przemysław, Bogucki Witold, Bogudał Maciej, Bogulas Sebastian, Boguniecki Maciej, Boguniewicz Karol, Bogurski Filip, Bogus Maciej, Bogusław Brągiel, Bogusław Ciołkosz, Bogusław Staniszewski, Bogusławski Bartosz, Bogusiak Sylwester, Bogusz Łukasz, Bogusz Aleksander, Bogusz Edwin, Bogusz Grzegorz, Bogusz Jakub, Bogusz Jarosław, Bogusz Jolanta, Bogusz Maciej, Bogusz Sebastian, Bogusz Wojciech, Boguszewski Adam, Boguszewski Artur, Boguszewski Konrad, Boguszewski Paweł, Boguszyński Maciek, Bohaczek Marcin, Bohdanowicz Przemysław, Bohdziewicz Marcin, Bohlen Marcin, Boho Grzegorz, Bohonos Grzegorz, Bohosiewicz Janusz, Boj Joanna, Bojan Jerzy, Bojanowicz Tomasz, Bojanowski Dariusz, Bojanowski Grzegorz, Bojanowski Marek, Bojanowski Michał, Bojara Łukasz, Bojarski Łukasz, Bojarski Paweł, Bojarski Rafał, Bojarski Wiesław, Bojarun Michał, Bojczuk Adam, Bojczuk Anna, Bojczuk Przemek, Bojczuk Przemysław, Bojda Jerzy, Bojenowa Tomasz, Bojko Krzysztof, Bojko Przemysław, Bojko Tomasz, Bojkowski Maciej, Bojkowski Marcin, Bojnarowicz Łukasz, Bojnowski Michał, Bojto Adam, Boko Jarosław, Bokota Gerard, Bokrzycki Miłosz, Boksa Artur, Bokun Maciej, Bol Michał, Bola Adam, Bolbot Seweryn, Bolczyk Szymon, Bołdak Seweryn, Bolek Eryk, Bolek Sławomir, Bolek Sebastian, Bolek Sylwester, Bolewski Adam, Boligłowa Michał, Bolimowski Marcin, Boliński Łukasz, Bolko Ryszard, Bolkowski Marcin, Bomba Jarosław, Bomba Radosław, Bomba Robert, Bombała Norbert, Bombański Sylwester, Bombersbach Janusz, Bombłewicz Stanisław, Bonalska Barbara, Bonar Tomasz, Bonarski Krzysztof, Bonarski Przemysław, Bonclawek Jerzy, Bończak Krzysztof, Bonczak Zbigniew, Bonczar Bogodar, Bonczewski Maciej, Bonczyk Ryszard, Bondar Piotr, Bondarewicz Jerzy, Bondarewicz Tomasz, Bondarowicz Adam, Bonder Grzegorz, Bondy Michał, Bonecki Mateusz, Bonenberg Łukasz, Boniakowski Kazimierz, Bonicki Jacek, Bonicki Justyn, Boniecki Adam, Boniecki Artur, Boniecki Jarosław, Boniewski Michał, Bonin Roger, Bonin Tomasz, Bonk Antek, Bonk Sławomir, Bonkowski Krzysztof, Boćko Grzegorz, Bora Jolanta, Boral Bartosz, Boral Sebastian, Boratyn Bartłomiej, Boratyn Filip, Boratyńska Anna, Boratyński Marek, Boratyński Robert, Boratyński Tomasz, Borawski Szymon, Borcuch Staislaw, Borczak Mateusz, Borczewski Mariusz, Borczyński Bartosz, Borda Piotr, Borecki Maciej, Borecki Piotr, Borecki Tomasz, Boreja Tomasz, Borejszo Adam, Borejza Tomasz, Borek Andrzej, Borek Maciej, Borek Mariusz, Borek Waldemar, Borek-Biedroń Michał, Boresza Tomasz, Bork Grzegorz, Borkiet Mariusz, Borko Cezary, Borkowska Marta, Borkowska Monika, Borkowski Adam, Borkowski Andrzej, Borkowski Arkadiusz, Borkowski Artur, Borkowski Bartosz, Borkowski Gabriel, Borkowski Grzegorz, Borkowski Jacek, Borkowski Kamil, Borkowski Krystian, Borkowski Kuba, Borkowski Marek, Borkowski Mariusz, Borkowski Michał, Borkowski Paweł, Borkowski Piotr, Borkowski Rafał, Borkowski Robert, Borkowski Sebastian, Borkowski Tomasz, Bornicki Bartosz, Boroch Dominik, Boroch Marcin, Borodo Grzegorz, Borodziuk Cezary, Borodziuk Krzysztof, Boron Marcin, Boroń Michał, Boron Tomasz, Boros Paweł, Borowczak Janusz, Borowczak Michał, Borowczak Tomek, Borowczyk Sebastian, Borowiak Jakub, Borowiak Marcin, Borowiak Mariusz, Borowiak Radosław, Borowicki Grzegorz, Borowicz Łukasz, Borowicz Bartosz, Borowicz Dariusz, Borowiec Ryszard, Borowiec Tomasz, Borowiecki Łukasz, Borowiecki Andrzej, Borowiecki Artur, Borowiecki Wojciech, Borowik Łukasz, Borowik Bartłomiej, Borowik Bartek, Borowik Rafał, Borowik Sebastian, Borowik Tomasz, Borówka Marek, Borowska Romana, Borowski Adam, Borowski Andrzej, Borowski Ernest, Borowski Hubert, Borowski Jacek, Borowski Jan, Borowski Jarek, Borowski Karol, Borowski Michał, Borowski Paweł, Borowski Piotr, Borowski Radek, Borowski Rafał, Borowski Robert, Borowski Tomasz, Borowski Zbigniew, Borowy Hubert, Borowy Kamil, Borowy Oskar, Borowy Przemysław, Borsukiewicz Tomek, Bortel Krzysztof, Bortkiewicz Marcin, Bortkiewicz Renata, Bortkiewicz Tomasz, Bortnowski Krzysztof, Boruc Łukasz, Boruc Andrzej, Boruciński Bartosz, Borucki Bartosz, Borucki Rafał, Boruń Andrzej, Borusiewicz Rudolf Marcin, Boruta Bartosz, Boruta Marcin, Boruta Marian, Boruta Michał, Boryło Tomasz, Borychowski Kamil, Borycka Agnieszka, Borycki Marcin, Borycza Barbara, Boryga Mateusz, Boryka Michał, Boryka Piotr, Borylo Tomasz, Boryna Jakub, Borys Łukasz, Borys Gabriel, Borys Grzesiek, Borys Jacek, Borys Piotr, Borys Wojciech, Borysiuk Piotr, Boryszewski Krzysztof, Borzęcki Grzegorz, Borzęcki Krzysztof, Borzęcki Piotr, Borzeński Zbigniew, Borzuchowski Mateusz, Borzyk Andrzej, Borzym Marek, Borzymowski Jacek, Borzyszkowski Piotr, Bos Janusz, Bosacki Emanuel, Bosakiewicz Tomasz, Bosakowski Damian, Bosiacki Jarek, Boski Maciej, Bosko Rafał, Bossy Paweł, Bosy Bartosz, Boszczyk Marcin, Boszko Marcin, Botorek Bartłomiej, Bouek Dariusz, Bowgtowa Michał, Bowiński Łukasz, Bowiński Łukasz, Boy Joanna, Bożanowski Kuba, Bozym Mariusz, Bracławski Karol, Brachowski Jakub, Bracikowski Andrzej, Bracisiewicz Łukasz, Braciszewski Zbigniew, Brajek Łukasz, Bralski Krzysztof, Bramorski Ryszard, Branct Albert, Brandt Michał, Brandt Piotr, Brandys Łukasz, Branka Czesław, Bratkowski Bartosz, Bratkowski Tomasz, Brauta Tomasz, Brauman Wojciech, Brawerek Mirosław, Brczewski Maciej, Brdyła Łukasz, Bręczewska Roksana, Breguła Krzysztof, Brejnak Arek, Brejnak Michał, Brejnak Regina, Breliński Roman, Bremski Andrzej, Brennenstuhl Michał, Brenner Rafał, Breske Marcin, Breski Tomasz, Bretes Maciej, Brewka Rafał, Broża Paweł, Brożek

Dariusz, Brożek Janusz, Brobecki Jakub, Brocki Dariusz, Brocki Paweł, Broczek Adrian, Broczkowska Katarzyna, Broda Maciek, Broda Michał, Broda Paweł, Broda Przemysław, Broda Sławek, Broda Sławomir, Broda Wojciech, Brodawski Łukasz, Brodecki Grzegorz, Brodecki Marcin, Brodecki Marian, Brodecki Przemek, Brodecki Przemysław, Bródka Krzysztof, Brodka Marcin, Brodka Tomasz, Brodnicka Teresa, Brodowicz Krzysztof, Brodowicz Marcin, Brodowski Adam, Brodowski Jacek, Brodowski Miłosz, Brodziak Paweł, Brodziak Sławomir, Brodziński Szymon, Brog Wojciech, Brol Jacek, Bromboszcz Ewa, Brona Bożena, Brona Piotr, Bronakowski Kamil, Bronarski Jacek, Broniarczyk Andrzej, Broniarczyk Tomasz, Broniarski Maciej, Broniarz Artur, Bronicki Jarosław, Broniecki Tadeusz, Broniek Karina, Broniewski Jakub, Bronikowski Karol, Bronisz Bartosz, Broniszewski Maciek, Bronk Jakub, Bronowski Tomek, Broński Łukasz, Broszkiewicz Jarosław, Browarczyk Robert, Browarski Łukasz, Brozyna Jacek, Bruatrowicz Jerzy, Brudecki Bogusław, Bruderek Krzysztof, Brudkowski Piotr, Brudniak Paweł, Brudny Remigiusz, Brudziński Zbigniew, Brukało Sebastian, Bruliński Arkadiusz, Brun Marek, Brunecki Andrzej, Brunne Krzysztof, Brunowicz Łukasz, Bruo Jarosław, Bruo Tomasz, Bruski Maciek, Brust Zbigniew, Bruzda Piotr, Bryła Sebastian, Bryła Tomasz, Bryłka Radosław, Brych Mirek, Brychcy Maciej, Brygier Dariusz, Bryja Krzysztof, Bryk Arkadiusz, Bryk Maciej, Bryk Robert, Bryl Arkadiusz, Bryl Marcin, Bryła Michał, Bryła Sebastian, Brylewski Krzysztof, Brylik Tomasz, Bryłka Halina, Brylowski Jarosław, Brylowski Krzysztof, Brylowski Michał, Bryłski Jerzy, Bryiski Paweł, Bryndza Stefan, Bryniarski Łukasz, Bryo Piotr, Brys Ryszard, Brysiak Tomasz, Brysiak Ziemowit, Bryszkowski Marek, Brząkalik Łukasz, Brzdek Marek, Brzęczek Michał, Brzemiński Marek, Brzenczek Arkadiusz, Brzesik Maciej, Brzeska Zyta, Brzeski Kazimierz, Brzeski Rafał, Brzeski Szczepan, Brzeszcz Miłosz, Brzeszczyński Michał, Brzezicki Jarek, Brzezicki Jarosław, Brzezicki Michał, Brzezina Tomasz, Brzeziński Bartłomiej, Brzeziński Dariusz, Brzeziński Dominik, Brzeziński Fabian, Brzeziński Hubert, Brzeziński Jacek, Brzeziński Jakub, Brzeziński Maciej, Brzeziński Marcin, Brzeziński Marek, Brzeziński Mariusz, Brzeziński Michał, Brzeziński Oswald, Brzeziński Piotr, Brzeziński Remigiusz, Brzeziński Tomasz, Brzośka Marcin, Brzóska Radek, Brzóska Radosław, Brzostek Adam, Brzostek Jerzy, Brzostowicz Krzysztof, Brzosłowska Jolanta, Brzostowski Łukasz, Brzostowski Krzysztof, Brzoza Jacek, Brzoza Leszek, Brzoza Mariusz, Brzoza Piotr, Brzozka Bożena, Brzozka Mariusz, Brzozka Piotr, Brzozowski Łukasz, Brzozowski Adam, Brzozowski Jacek, Brzozowski Jan, Brzozowski Karol, Brzozowski Krzysztof, Brzozowski Maciej, Brzozowski Marcin, Brzozowski Marek, Brzozowski Piotr, Brzozowski Przemysław, Brzozowski Rafał, Brzozowski Remigiusz, Brzuchański Marcin, Brzuzy Czarek, Brzykcy Dominik, Bużalski Ernest, Bułacińska Maria, Bułas Radosław, Bułat Radosław, Bułat Tomasz, Bułdak Łukasz, Bułowicz Andrzej, Bućko Ireneusz, Buba Michał, Bubicz Krzysztof, Buchacz Tomasz, Buchaniec Andrzej, Buchart Piotr, Buchek Grzegorz, Buchelt Kamil, Buchert Maciek, Buchinger Artur, Buchnajzer Grzegorz, Bucholc Mariusz, Buchowski Adrian, Buchowski Sebastian, Buchta Armand, Buchwald Jan, Bucki Konrad, Bucki Marek, Bucki Sławomir, Bucki Wojciech, Bucko Błażej, Bucko Piotr, Buczak Maciej, Buczak Marcin, Buczak Michał, Buczak Paweł, Buczek Łukasz, Buczek Ewa, Buczek Krzysztof, Buczek Marek, Buczek Mariusz, Buczek Mateusz, Buczek Michał, Buczek Patryk, Buczek Sławek, Buczek Witold, Buczko Dariusz, Buczkowski Dariusz, Buczkowski Igor, Buczkowski Rafał, Buczkowski Roman, Buczkowski Wojciech, Buczkowski Zdzisław, Buczyński Adam, Buczyński Kamil, Buczyński Krzysztof, Buczyński Michał, Buczyński Wiktor, Budek Grzegorz, Budka Bartłomiej, Budka Marcin, Budkiewicz Łukasz, Budkowska Edawrda, Budnicki Artur, Budnicki Bartosz, Budnicki Michał, Budnik Bartłomiej, Budnik Krzysztof, Budnik Miłosz, Budny Grzegorz, Budny Marek, Budny Rafał, Budyń Marcin, Budzeń Paweł, Budziak Artur, Budzianowski Zbigniew, Budziarek Adam, Budzicz Marcin, Budziewski Przemysław, Budzikowski Michał, Budziński Kamil, Budziński Ryszard, Budziński Stanisław, Budzioch Artur, Budzis Sebastian, Budzisz Anna, Budziszewski Artur, Budzowski Roman, Budzyn Grzegorz, Budzyn Jacek, Budzyński Adam, Budzyński Kamil, Budzyński Maciej, Budzyński Tomasz, Budzyński Włodzimierz, Bugaj Łukasz, Bugaj Paweł, Bugajak Mikołaj, Bugajny Sebastian, Bugajski Bartłomiej, Bugajski Jacek, Bugge Paweł, Bugła Dariusz, Buhacki Maciej, Bujacz Radosław, Bujacz Tomasz, Bujak Łukasz, Bujak Adam, Bujak Artur, Bujak Grzegorz, Bujak Jarek, Bujak Jarosław, Bujak Krzysztof, Bujak Maciej, Bujak Michał, Bujak Piotr, Bujak Sebastian, Bujak Szymon, Bujak Tomasz, Bujakiewicz Tomasz, Bujalski Andrzej, Bujarski Stanisław, Bujas Radosław, Bujek Sebastian, Bujewicz Mikołaj, Bujko Jacek, Bujnicki Ryszard, Bujniewicz Łukasz, Buk Mirosław, Buk Paweł, Bukarewicz Krzysztof, Bukartyk Tomasz, Bukczyńska Anna, Bukczyński Jacek, Bukiej Sebastian, Bukiert Marcin, Bukiewicz Krzyo, Bukład Jan, Buko Piotr, Bukowiak Marek, Bukowiec Arek, Bukowiecki Bartosz, Bukowiecki Marek, Bukowiecki Wojtek, Bukowiński Wiktor, Bukowiński Wojciech, Bukowska Katarzyna, Bukowski Łukasz, Bukowski Adam, Bukowski Dominik, Bukowski Dorian, Bukowski Jerzy, Bukowski Michał, Bukowski Piotr, Bukowski Przemek, Bukowski Sebastian, Bukowski Tomasz, Bulak Tomasz, Bulas Tomasz, Bulińska Izabela, Bulmański Adam, Bulski Dariusz, Bulski Zbigniew, Bulwarski Ireneusz, Bun Dariusz, Bundziow Marek, Bunk Tomasz, Bunka Maciej, Buo Waldemar, Buodzik Przemysław, Buragas Wojciech, Burak Artur, Burak Marcin, Burak Witold, Burakowski Andrzej, Burchart Kazimierz, Burchatz Wojciech, Burczak Arek, Burczak Robert, Burczy Jakub, Burczyk Maciej, Burczyńska Danuta, Burczyński Dariusz, Burczyński Hubert, Burczyński Paweł, Burczyński Piotr, Burda Grzegorz, Burda Jerzy, Burda Michał, Burda Oskar, Burda Przemek, Burda Zbigniew, Burdach Romuald, Burdajewicz Michał, Burdal Dymitr, Burdon Dariusz, Burduk Mateusz, Burdzel Sebastian, Burecki Grzegorz, Burek Artur, Burek Grzegorz, Burek Mariusz, Bureta Przemysław, Burgas Marcin, Burgas Wojciech, Burger Błażej, Burian Anna, Burian Janusz, Burker Jan, Burkowski Andrzej, Burlicki Grzegorz, Burliński Daniel, Bursa Andrzej, Burski Rafał, Bury Grzegorz, Bury Jacek, Bury Michał, Bury Paweł, Bury Piotr, Bury Wacław, Burzmiński Piotr, Burzyński Dariusz, Burzyński Kamil, Burzyński Krzysztof, Burzyński Marcin, Burzyński Mariusz, Burzyński Paweł, Burzyński Rafał, Burzyński Wojciech, Burzyński Wojtek, Bus Przemek, Bust Jarosław, Busz Grzegorz, Buszewicz Daniel, Buszewski Sebastian, Buszewski Tomasz, Buszewski Tomek, Buszkiewicz Przemysław, Buszko Sławomir, Buszko Sylwia, Buszman Henryk, Buszyło Radosław, Buł Adrian, Butas Radosław, Butkiewicz Jacek, Butkiewicz Piotr, Butkiewicz Sławomir, Butkiewicz Stefan, Butkiewicz Wojciech, Butler Adam, Butor Leszek, Butowicz Andrzej, Butowski Michał, Butrym Dawid, Butrym Jarosław, Butrym Paweł, Butrymowicz Piotr, Butyn Bartłomiej, Buzała Tomasz, Buzan Marcin, Buzon Andrzej, Buzuk Marek, Buzun Zbigniew, Bychawski Rafał, Byczek Łukasz, Byczkowski Łukasz, Byczuk Witold, Bydliński Damian, Bylica Andrzej, Bylica Ireneusz, Bylica Tomasz, Byliński Bartosz, Byłok Łukasz, Bylok Artur, Byrdy Marcin, Byrski Dariusz, Byrski Jan, Byrski Paweł, Byrtek Adam, Bysikiewicz Arkadiusz, Byskiniewicz Tomasz, Bystroński Marcin, Bystry Olgierd, Bystrzycki Piotr, Bystrzyński Grzegorz, Bystrzyński Wojciech, Byszewski Krzysztof, Bytner Roman, Bytwar Przemek, Bywalec Grzegorz, Byzia Piotr, Bzdela Bartłomiej, Bzinkowski Sebastian, Bzowka Marcin, Bzowski Piotr, Bzowy Marcin, Bzymek Bartłomiej, Bzymek Dariusz

C Clowski Krzysztof, Całczyński Tomek, Całka Marcin, Całka Mateusz, Całka Wojciech, Cały Patryk, Cab Paweł, Cabała Piotr, Cabaj Sebastian, Cabak Tomasz, Caban Jerzy, Caban Konrad, Caban Michał, Cacek Adam, Cachro Jakub, Cacko Bartłomiej, Cacko Bartek, Cader Rafał, Cagara Tomasz, Cajsel Michał, Caliński Jacek, Calka Marcin, Cander Paweł, Capar Daniel, Caputa Krzysztof, Carewicz Zbigniew, Carnelli Adam, Caryk Grzegorz, Caryk Wojciech, Cat Drunken, Cebo Marek, Cebrat Dariusz, Cebula Jacek, Cebula Marcin, Cebula Marek, Cebula Patryk, Cebula Paweł, Cebulski Łukasz, Cecco Raffaele, Cechowski Jan, Cecko Marcin, Cedro Arkadiusz, Cedro Tomasz, Cedzyński Michał, Cegłowski Filip, Cegielski Krzysztof, Cegielski Maciej, Cegiełski Paweł, Cegłarek Andrzej, Ceglarz Piotr, Cejmer Łukasz, Cejner Tomasz, Cekalski Piotr, Cel Barbara, Celej Andrzej, Celej Jakub, Celewicz Michał, Celiński Daniel, Celiński Fabian, Celler Anna, Cellmer Radek, Celman Krzysztof, Celmer Krzysztof, Celuch Marek, Cembryło Jacek, Cembrzyński Paweł, Cembrzyński Piotr, Cenajek-Musiał Danuta, Cendrowski Jarosław, Centała Tomasz, Centrowski Jarosław, Cenzer Paweł, Cerankowski Dariusz, Ceranowicz Andrzej, Ceranowski Bogdan, Cerbat Dariusz, Cerkaski Bartosz, Cesar Jędrzej, Cesarz Krzysztof, Cetera Bartosz, Cetera Grzegorz, Cetnar Mieczysław, Chądzyński Jarosław, Chłodnicki Mateusz, Chłopao Marcin, Chłopao Tomek, Chłopek Grzegorz, Chłopek Maciej, Chłopik Arkadiusz, Chłosta Krzysztof, Chłudziński Andrzej, Chłudziński Przemek, Chałczyński Paweł, Chałupczak Adrian, Chałupka Piotr, Chałupniczak Piotr, Chałupniczak Robert, Chabło Artur, Chaba Marek, Chabierski Błażej, Chabin Adam, Chabowski Cezary, Chabowski Karol, Chabraszewski Jarosław, Chabraszewski Jarosław, Chabrowski Igor, Chabrowski Oskar, Chabrzyk Adam, Chachuła Bartosz, Chaciński Czarek, Chaciński Ryszard, Chada Marek, Chajda Tomasz, Chajdyn Marek, Chajdys Marek, Chajecki Bartosz, Chajecki Krzysztof, Chajkowski Piotr, Chalczyński Marcin, Chalimoniuk Mariusz, Chałupa Damian, Chałupczak Adrian, Chamański Przemysław, Chamerski Marek, Chamielec Michał, Chanek Tomasz, Chanilo Robert, Charasimiuk Paweł, Charkin Aleksandra, Charmast Grzegorz, Charmuszko Konrad, Charon Michał, Charzyński Sławomir, Chatkowski Rafał, Chazan Michał, Chełchowski Krzysztof, Chełminiak Andrzej, Chełstowski Grzegorz, Chęć Piotr, Cheśko Andrzej, Chec Damian, Chęcin Marcin, Chęcińska Aniela, Chelchowski Krzysztof, Cheliński Marcin, Chelminiak Andrzej, Chelstowski Grzegorz, Chelstowski Zygmunt, Chemski Michał, Cherek Joanna, Cherek Krzysztof, Cherek Piotr, Cherjan Mariusz, Chętnicki Piotr, Cheukowski Wojciech, Chichłowski Jan, Chichłowski Tomasz, Chichot Don, Chikhaoni Artur, Chilicki Radosław, Chimko Piotr, Chinowski Bartek, Chiabicz Adam, Chlebanowski Przemek, Chlebda Patryk, Chlebek Daniel, Chlebińska Barbara, Chleocowicz Arkadiusz, Chlebowski Michał, Chlebowski Zdzisław, Chlipała Rafał, Chlipało Rafał, Chlipaka Kasia, Chlipalski Piotr, Chlondowski Marcin, Chmaj Grzegorz, Chmal Piotr, Chmaliński Marcin, Chmara Adam, Chmara Rafał, Chmiel Krzysztof, Chmiel Marek, Chmiel Michał, Chmiel Paweł, Chmiel Piotr, Chmiel Tomasz, Chmiel Wojciech, Chmiełak Piotr, Chmielan Michał, Chmielarczyk Piotr, Chmielarek Michał, Chmielarski Mariusz, Chmielarski Zbigniew, Chmielarz Adrian, Chmielecki Franciszek, Chmielewska Bożena, Chmielewski Łukasz, Chmielewski Łukasz, Chmielewski Artur, Chmielewski Bartłomiej, Chmielewski Bartosz, Chmielewski Grzegorz, Chmielewski Marcin, Chmielewski Marek, Chmielewski Mariusz, Chmielewski Michał, Chmielewski Paweł, Chmielewski Piotr, Chmielewski Rafał, Chmielewski Sławomir, Chmielewski Wojciech, Chmielik Przemek, Chmielowiec Adam, Chmielowiec Grzegorz, Chmiełowiec Paweł, Chmielowski Łukasz, Chmielrek Michał, Chmura Łukasz, Chmura Adam, Chmura Bartosz, Chmura Mariusz, Chmura Rafał, Chmura Zbigniew, Chołdrych Łukasz, Chołdrzych Łukasz, Chołko Marcin, Chołody Grzegorz, Chołub Cezary, Chobian Stefania, Chochłow Sławomir, Chochołek Damian, Chochoł Joanna, Chochołowski Marcin, Chochorowski Waldemar, Chociej Maciej, Chociszewski Tomasz, Chociwski Sebastian, Chodak Wiesław, Chodakiewicz Krzysztof, Chodakowski Tomasz, Chodkiewicz Tomek, Chodkiewicz Witold, Chodkiewicz Wojciech, Chodkowski Krzysztof, Chodnicki Michał, Chodorowski Arek, Chodorowski Krzysztof, Chodorowski Stanisław, Chodorowski Zygmunt, Chodowiec Tomasz, Chodowski Paweł, Chodyko Andrze, Chodyko Andrzej, Choina Piotr, Choińska Henryka, Choinski Bartek, Choiński Paweł, Choiński Sergiusz, Chojdyn Marek, Chojecki Jacek, Chojecki Tadeusz, Chojenka Piotr, Chojnacki Adam, Chojnacki Aleksander, Chojnacki Andrzej, Chojnacki Bartek, Chojnacki Konrad, Chojnacki Krzysztof, Chojnacki Marcin, Chojnacki Mateusz, Chojnacki Michał, Chojnacki Olek, Chojnacki Paweł, Chojnacki Piotr, Chojnacki Przemysław, Chojnacki Robert, Chojnacki Sebastian, Chojnacki Tadeusz, Chojnacki Tomasz, Chojnacki Władysław, Chojnacki Wojciech, Chojnicki Miłosz, Chojnowski Marcin, Chojnowski Michał, Chojnowski Paweł, Chojnowski Sławomir, Chojnowski Sławomir, Cholawo Łukasz, Cholawo Piotr, Cholda Igor, Chołda Tadeusz, Choldrych Łukasz, Cholewa Grzegorz, Cholewa Janusz, Cholewa Krzysztof, Cholewa Sławomir, Cholewa Sławomir, Cholewa Tomasz, Cholewczyński Maciej, Cholewczyński Maciej, Cholewiński Jarosław, Choliński Jerzy, Chom Andrzej, Chomczyk Krzysztof, Chomczyk Piotr, Chomiaczewski Przemysław, Chomiak Piotr, Chomicki Jacek, Chomicki Krzysztof, Chomicki Michał, Chomicki Piotr, Chomicz Karol, Chomienia Bogusław, Chomiuk Piotr, Chomnicki Adam, Chonoel Maciej, Chonchera Marek, Chondzyńska Ewa, Chorazak Jacek, Choroba Michał, Choromańska Iwona, Choromański Dominik, Choromański Jacek, Choromański Mirosław, Choromański Tomasz, Chorostkowski Maciek, Chorostyński Artur, Chowaniak Waldemar, Chowaniec Artur, Chowaniec Rafał, Chrabąszcz Jarosław, Chrapkowski Stefan, Chrapusta Arkadiusz, Chrastek Bartosz, Chrebor Tomasz, Chris Groh, Chrobak Łukasz, Chrobak Jan, Chrobak Krzysztof, Chrobak Maciej, Chrobok Andrzej, Chrobok Filip, Chrobok Leszek, Chrobot Ernest, Chrola Edgar, Chromcewicz Tomasz, Chromicz Mieczysław, Chromiec Andrzej, Chromy Marcin, Chróściel Marcin, Chrośniak Paweł, Chrost Michał, Chrostowski Damian, Chrostowski Marek, Chruciński Tomasz, Chrunik Michał, Chruocicki Łukasz, Chruocicki Krzysztof, Chruociel Zbigniew, Chruściel Marcin, Chruściel Michał, Chruściel Rafał, Chruściński Rafał, Chruszciak Daniel, Chruszczyński Piotr, Chrut Marcin, Chrząszcz Łukasz, Chrzan Krzysztof, Chrzan Sławomir, Chrzaniuk Jakub, Chrzanowska Mirosława, Chrzanowski Łukasz, Chrzanowski Maciej, Chrzanowski Marek, Chrzanowski Mariusz, Chrzanowski Michał, Chrzanowski Piotr, Chrzanowski Przemysław, Chrzanowski Szymon, Chrzanowski Zbigniew, Chrzastek Szymon, Chuchracka Janina, Chuchro Bartosz, Chuczun Anna, Chudak Wojciech, Chudoba Karol, Chudobiński Jerzy, Chudobiński Jerzy, Chudowolski Karol, Chudy Łukasz, Chudy Aleksander, Chudy Karol, Chudy Krzysztof, Chudy Michał, Chudyba Łukasz, Chudzicki Jarosław, Chudzik Andrzej, Chudzik Cezary, Chudzik Sebastian, ChudzikKrzyszof, Chudziński Szymon, Chudziński Tomasz, Chudzyński Janusz, Chulist Andrzej, Chuszno Sebastian, Chwalba Robert, Chwalczuk Cyprian, Chwalisz Piotr, Chwast Przemysław, Chwastek Łukasz, Chwaszczewski Mariusz, Chwesiuk Emil, Chwesiuk Paweł, Chwiłoc Maciej, Chwiałkowski Marcin, Chwienda Marcin, Chwojnicki Łukasz, Chwołek Arkadiusz, Chwostyk Jerzy, Chwyć Artur, Chyży Janusz, Chyła Krzysztof, Chyłek Sławomir, Chyćko Adrian, Chybalski Łukasz, Chybiński Marek, Chybowski Daniel, Chybowski Robert, Chycko Adrian, Chyła Jarosław, Chyła Zbigniew, Chylewski Paweł, Chyliński Krzysztof, Chyliński Paweł, Chyliński Rafał, Chyliski Krzysiek, Chytkowski Grzegorz, Chytry Emilian, Chyży Janusz, Ciążkowski Jarosław, Ciach Maciej, Ciachowski Błażej, Ciamciak Łukasz, Ciao Grzegorz, Ciao Norbert, Ciapalski Antoni, Ciapuła Tomasz, Ciarciński Mariusz, Ciarkowski Andrzej, Ciarkowski Marcin, Ciastoń Łukasz, Ciastko Remek, Ciastoń Michał, Ciaston Tomasz, Ciba Michał, Cibadło Adam, Cibis Paweł, Ciborowski Janusz, Ciborowski Michał, Ciborowski Przemysław, Ciborowski Rafał, Ciborowski Robert, Cichański Rafał, Cicharski Andrzej, Cicharski Przemysław, Cicharski Wojciech, Cichasz Edward, Cichawa Mariusz, Cichawa Przemysław, Cichecki Witold, Cichewicz Marcin, Cichocki Łukasz, Cichocki Andrzej, Cichocki Filip, Cichocki Jakub, Cichocki Patrycjusz, Cichocki Piotr, Cichocki Radek, Cichocki Tomasz, Cichoń Dominik, Cichon Katarzyna, Cichon Marcin, Cichoń Marcin, Cichoń Piotr, Cichoński Kamil, Cichoński Karol, Cichoński Wojciech, Cichopek Jacek, Cichorowski Paweł, Cichorski Michał, Cichorz Piotr, Cichosz Edward, Cichosz Maciej, Cichosz Paweł, Cichosz Sławomir, Cichosz Sebastian, Cichosz Waldemar, Cichowicz Konrad, Cichowicz Marcin, Cichowlas Karol, Cichowski Daniel, Cichowski Marcin, Cichy Łukasz, Cichy Adam, Cichy Aleksander, Cichy Artur, Cichy Damian, Cichy Jacek, Cichy Krzysztof, Cichy Mateusz, Cichy Michał, Cichy Paweł, Cichy Sebastian, Cichy Wojciech, Ciężarkiewicz Marcin, Ciężkowski Paweł, Ciechanowicz Maciek, Ciechanowski Filip, Ciechelski Michał, Ciechomski Robert, Ciechowicz Krzysztof, Ciechowicz Przemysław, Ciechowicz Zbigniew, Ciechowski Arek, Ciecielski Łukasz, Cieciera Michał, Cielebak Łukasz, Ciemała Marcin, Ciemała Mariusz, Ciemięga Piotr, Ciemiński Marcin, Ciemniewski Maciej, Ciemorek Jacek, Cień Krzysztof, Cienciała Marcin, Cieniak Piotr, Cieniek Adam, Cieniek Bogumił, Cieniek Tomasz, Cieniewicz Jakub, Cieniewski Paweł, Cieniuch Krzysiek, Cieniuch Radek, Cieniuch Radosław, Cienkus Ryszard, Cieśla Dawid, Cieśla Maciej, Cieśla Piotr, Cieślak Dariusz, Cieślak Jan, Cieślak Krzysztof, Cieślak Maciej, Cieślak Michał, Cieślak Piotr, Cieślak Szymon, Cieślak Tadeusz, Cieślak Tomek, Cieślakowski Michał, Cieślewicz Joanna, Cieślicki Jakub, Cieślik Dominik, Cieślik Marcin, Cieślik Marek, Cieślik Paweł, Cieślik Tadeusz, Cieślikiewicz Jan, Cieślikowski Tomasz, Cieślikowski Wojciech, Cieśliński Grzegorz, Cieśliński Jacek, Cieśluk Arelk, Cieśluk Leszek, Cieśluk Marek, Cieśla Arkadiusz, Cieśla Erna, Cieśla Krzysztof, Cieśla Piotr, Cieśla Sławomir, Cieślak Łukasz, Cieślak Andrzej, Cieślak Barbara, Cieślak Dominik, Cieślak Krzysztof, Cieślak Leszek, Cieślak Radosław, Cieślak Tomasz, Cieślakowski Michał, Cieślakowski Wojciech, Cieślicki Piotr, Cieślik Krzysztof, Cieślik Paweł, Cieślik Piotr, Cieślik Szymon, Cieślik Waldemar, Cieślikowski Kazimierz, Cieśliński Bartosz, Cieśliński Grzegorz, Cieśliński Jerzy, Cieśluk Arkadiusz, Cieśluk Marek, Ciepły Adam, Ciepły Marek, Ciepał Aleksander, Ciepiaszczuk Tomasz, Ciepiełuch Mariusz, Ciepielowski Radosław, Cieplak Maciej, Ciepliński Arkadiusz, Ciepliński Zbigniew, Ciepłuch Hubert, Ciepłucha Adam, Ciepłucha Mirosław, Ciereszko Bartłomiej, Cierkoński Michał, Cierpiał Andrzej, Cierpisz Aleksander, Cierpisz Piotr, Cierzan Krzysztof, Ciesielska Ewa, Ciesielska Helena, Ciesielski Henryk, Ciesielski Łukasz, Ciesielski Andrzej, Ciesielski Daniel, Ciesielski Krzysztof, Ciesielski Leszek, Ciesielski Marcin, Ciesielski Michał, Ciesielski Radosław, Ciesielski Robert, Ciesielski Tomasz, Ciesiołkiewicz Bartosz, Cięszczyk Piotr, Cieszko Anna, Cieszko Marek, Cieszko Michał, Cieszyński Jędrzej, Ciezarkiewicz Marcin, Cihacz Łukasz, Cikała Jakub, Cikacz Łukasz, Cimała Andrzej, Cimała Daniel, Cimała Marcin, Ciołczyk Marcin, Ciołek Łukasz, Ciołkosz Bogusław, Ciołkowski Mariusz, Ciołek Mariusz, Ciołek Robert, Ciołkowski Mariusz, Ciombor Marcin, Ciosek Krzysztof, Ciosek Marcin, Ciosek Marek, Ciotucha Ryszard, Ciozak Arkadiusz, Cipior Leszek, Cirezan Krzysztof, Cirmirakis Daminik, Cirmirakis Radosław, Cis Marek, Cisławski Rafał, Cisło Robert, Cisek Kamil, Cisek Marek, Cisowski Jarek, Cisowski Krzysztof, Cisowski Mateusz, Cisowski Paweł, Ciszak Łukasz, Ciszak Adam, Ciszak Piotr, Ciszecki Piotr, Ciszek Damian, Ciszek Jarek, Ciszek Piotr, Ciszewski Adam, Ciszewski Jakub, Ciszewski Jarosław, Ciszewski Miłosz, Ciszkiewicz Krzysztof, Ciszko Marcin, Citko Mariusz, Ciuchna Mirosław, Ciupek Tomasz, Ciupka Patryk, Ciupka Tomasz, Ciurko Rado-

sław, Ciurko Roadosław, Ciurkot Leszek, Ciurlak Sławosz, Ciuryło Mirosław, Ciurzyński Jarosław, Ciwoniuk Mirosław, Cmiel Mariusz, Cmoch Bartosz, Cmoch Grzegorz, Cołbecki Marcin, Cołbecki Michał, Cobra Star, Cocek Maria, Cochwo Jakub, Coig Adrian, Cora Stanisław, Coufal Michał, Cudowski Adam, Cudzich Mirek, Cukier Artur, Cukier Wojciech, Cukierski Paweł, Cukras Arkadiusz, Cukrowski Wojciech, Cuniel Zofia, Cupak Michał, Cuper Dariusz, Cupiał Marcin, Cupisz Henryk, Cuprynıak Dariusz, Cupryszak Piotr, Curyłło Artur, Curyłło Irena, Cutter Andrzej, Cutter Piotr, Cwajdziński Dawid, Cwalina Artur, Cwaliński Daniel, Cwiek Łukasz, Cwertka Henryk, Cwietkow Sebastian, Cwik Tomasz, Cwikła Marek, Cwiklik Dominik, Cwojdziński Łukasz, Cwojdziński Bartosz, Cwojdziński Jerzy, Cwojdziński Marek, Cwynar Rafał, Cyb Zygmunt, Cybertowicz Bogdan, Cyboran Łukasz, Cyboran Łukasz, Cybruch Ryszard, Cybula Łukasz, Cybula Paweł, Cybularczyk Jacek, Cybulska Krystyna, Cybulski Jerzy, Cybulski Krzysztof, Cybulski Marcin, Cybulski Michał, Cybulski Michał, Cybulski Piotr, Cybulski Tomasz, Cyckiewicz Paweł, Cycon Dawid, Cydorowicz Marek, Cyga Hanna, Cyga Krzysztof, Cyga Piotr, Cyga Tomasz, Cygan Łukasz, Cygan Adam, Cygan Grzegorz, Cygan Mariusz, Cygan Olgierd, Cygan Sławek, Cygan Tomasz, Cygan Zbigniew, Cyganecki Andrzej, Cyganiak Marcin, Cyganik Elżbieta, Cygański Łukasz, Cygielski Tomasz, Cyglicki Jarosław, Cygnorowicz Michał, Cygo Tomasz, Cylke Marcin, Cylkiewicz Paweł, Cyman Rafał, Cymbalista Mateusz, Cymbalista Rafał, Cymerling Krystian, Cymerman Grzegorz, Cymerman Rafał, Cymerski Wojciech, Cymerski Wojtek, Cynar Irena, Cyniak Tomasz, Cyprynıak Andrzej, Cyprys Wojciech, Cyran Arnold, Cyran Jerzy, Cyran Tomasz, Cyrankowski Michał, Cynan Rafał, Cyrny Bartłomiej, Cyrny Bartek, Cyrta Robert, Cyrulik Wojciech, Cyrybal Piotr, Cysarczyk Marcin, Cytawa Barbara, Cytawa Marcin, Cytrycki Andrzej, Cytrynowski Rafał, Cytwarek Sławomir, Cywa Radosław, Cywińska Teresa, Czabajski Mateusz, Czabrzyk Adam, Czach Sławomir, Czachor Andrzej, Czachor Michał, Czachórska Agata, Czachórski Stanisław, Czachowicz Bartek, Czaczyk Jerzy, Czaja Jarosław, Czaja Kamil, Czaja Krzysztof, Czaja Michał, Czaja Nikodem, Czaja Szwajcer Jerzy, Czajczyk Łukasz, Czajka Łukasz, Czajka Andrzej, Czajka Emil, Czajka Jacek, Czajka Józef, Czajka Kamil, Czajka Krzysztof, Czajka Marcin, Czajka Piotr, Czajkowski Adam, Czajkowski Bartłomiej, Czajkowski Daniel, Czajkowski Karol, Czajkowski Maciej, Czajkowski Marcin, Czajkowski Mirosław, Czajkowski Piotr, Czajkowski Robert, Czajkowski Sławomir, Czajkowski Tomasz, Czajkowski Władysław, Czajor Marek, Czamański Bronisław, Czapczyk Luiza, Czapczyk Radek, Czapiewski Grzegorz, Czapiewski Rafał, Czapiewski Tomasz, Czapiński Zygmunt, Czapka Michał, Czapkowski Andrzej, Czapla Łukasz, Czapla Dariusz, Czapla Janusz, Czapla Piotr, Czapla Roman, Czapla Tomasz, Czaplewska Agnieszka, Czaplicki Krzysztof, Czaplicki Marek, Czaplicki Paweł, Czaplicki Piotr, Czapnik Grzegorz, Czapow Wołodia, Czapracki Dominik, Czapraga Michał, Czapran Marek, Czapski Rafał, Czapski Robert, Czapski Tomasz, Czaroński Michał, Czardybon Andrzej, Czardybon Tomasz, Czarko Mirosław, Czarkowski Dariusz, Czarkowski Jacek, Czarkowski Paweł, Czarkowski Paweł, Czarnacki Sławomir, Czarnecka Barbara, Czarnecka Jolanta, Czarnecki Jeremi, Czarnecki Łukasz, Czarnecki Adam, Czarnecki Andrzej, Czarnecki Arkadiusz, Czarnecki Daniel, Czarnecki Dawid, Czarnecki Fryderyk, Czarnecki Grzegorz, Czarnecki Gzregorz, Czarnecki Hubert, Czarnecki Jacek, Czarnecki Jarek, Czarnecki Jarosław, Czarnecki Krzysztof, Czarnecki Marcin, Czarnecki Mariusz, Czarnecki Michał, Czarnecki Robert, Czarnecki Ryszard, Czarnecki Stefan, Czarnecki Tomasz, Czarnecki Wojciech, Czarnewicz Marcin, Czarniak Janusz, Czarniecka Anna, Czarniecki Marcin, Czarnik Adam, Czarnocki Rafał, Czarnota Marcin, Czarnota Piotr, Czarnota Tomek, Czarnowski Andrzej, Czarnowski Marcin, Czarnowski Piotr, Czarnowski Przemysław, Czarnul Grzegorz, Czarny Paweł, Czarzasty Marek, Czarzasty Zbigniew, Czastki Daniel, Czauderna Rafał, Czebotarewicz Paweł, Czech Bartosz, Czech Mirosław, Czech Paweł, Czech Piotr, Czech Rafał, Czechowicz Darek, Czechowicz Dariusz, Czechowicz Paweł, Czechowski Dominik, Czechowski Grzegorz, Czechowski Janusz, Czechowski Jarosław, Czechowski Marcin, Czechowski Michał, Czechowski Piotr, Czechowski Tomasz, Czekała Franciszek, Czekaj Andrzej, Czekaj Maciej, Czekaj Michał, Czekaj Piotr, Czekaj Sławomir, Czekajewski Lech, Czekajewski Maciej, Czekajewski Maciek, Czekajski Grzegorz, Czekalski Łukasz, Czekalski Jarosław, Czekierda Marcin, Czekirda Jarosław, Czelej Tomasz, Czeluoniak Mariusz, Czembor Michał, Czemierowski Zbigniew, Czemko Rafał, Czempik Bartosz, Czemy Piotr, Czenczak Aleksander, Czepczar Paweł, Czeper Paweł, Czepiel Łukasz, Czepiel Halina, Czepiel Wojciech, Czepil Andrzej, Czepil Marcin, Czepil Tomasz, Czepizak Michał, Czepkiewicz Mieczysław, Czeplik Tomasz, Czepułkowski Wojciech, Czepukość Michał, Czerechowicz Marcin, Czeremko Jerzy, Czerepak Rafał, Czeresniowski Jarosław, Czerkarkowski Krzyo, Czerkas Maciej, Czerkawski Artur, Czerkawski Marcin, Czerlowek Łukasz, Czermek Marcin, Czermiński Jarosław, Czerna Michał, Czernecki Adrian, Czernecki Andrzej, Czernecki Arkadiusz, Czernek Marcin, Czerniak Emanuel, Czerniak Ireneusz, Czerniak Jacek, Czerniak Marek, Czerniak Paweł, Czerniakiewicz Ferdynand, Czerniakowski Michał, Czerniawski Krzysztof, Czerniawski Marek, Czerniawski Tomasz, Czernicki Łukasz, Czernicki Paweł, Czernicki Tomasz, Czerniec Andrzej, Czerniec Wojciech, Czerniecki Łukasz, Czerniejewski Robert, Czernik Maciek, Czernik Michał, Czernow Marcin, Czernuszewicz Bartosz, Czerny Piotr, Czerpiński Piotr, Czerska Marianna, Czerski Hubert, Czertyński Marcin, Czerw Przemysław, Czerwik Przemysław, Czerwińska Bożena, Czerwińska Krystyna, Czerwiński Adrian, Czerwiński Bogusław, Czerwiński Cyprian, Czerwiński Kamil, Czerwiński Krzysztof, Czerwiński Marcin, Czerwiński Paweł, Czerwiński Radek, Czerwiński Rafał, Czerwiński Zbigniew, Czerwionka Krzysztof, Czerwonka Łukasz, Czerwonka Bartosz, Czerwonka Maciek, Czerwonka Michał, Czesak Paweł, Czesny Kacper, Czesny Patryk, Częstki Daniel, Częstochowski Adam, Czeszak Artur, Czeszejko Damian, Czeszejko Jarosław, Czeszejko Marek, Czeszewski Maciej, Czetwertyński Piotr, Czewiński Cyprian, Cziommer Rafał, Czmiel Maciej, Czmielewski Marek, Czmuchowski Bartosz, Czochański Robert, Czoczys Paweł, Czop Agnieszka, Czop Paweł, Czopek Krzysztof, Czopek Ryszard, Czopek Sylwester, Czopek Wojciech, Czopiński Mariusz, Czopor Andrzej, Czoska Artur, Czoska Bartosz, Czoska Grzegorz, Czoska Waldemar, Czoska Wojciech, Czosnowicz Dobiesław, Czosnyka Paweł, Czożdziewicz Miłosław, Czrtoryski Witold, Czuż Marcin, Czuba Grzegorz, Czuba Krystyna, Czuba Małgorzata, Czuba Michał, Czuba Paweł, Czuba Sławomir, Czubała Michał, Czubaczewski Paweł, Czubala Marcin, Czubala Michał, Czubkowski Piotr, Czubocha Wojciech, Czuchaj Marcin, Czuchowski Lesław, Czuczwar Piotr, Czuj Grzegorz, Czuj Piotr, Czujka Emil, Czuk Jan, Czulba Jakub, Czupa Bartosz, Czupała Przemysław, Czuper Sławomir, Czupryna Sebastian, Czurski Marek, Czusi Marcin, Czyż Jakub, Czyż Krzysztof, Czyż Marcin, Czyż Mariusz, Czyż Paweł, Czyż Przemysław, Czyż Szymon, Czyżak Błażej, Czyżak Dariusz, Czyżak Piotr, Czyżewski Grzegorz, Czyżewski Jakub, Czyżewski Maciej, Czyżewski Piotr, Czyżewski Tomek, Czyżowski Łukasz, Czyżykiewicz Rafał, Czyżykowski Paweł, Czyżyński Łukasz, Czycz Adam, Czyczyło Łukasz, Czyczyło Łukasz, Czyczyro Damian, Czykin Wiktor, Czynszak Marcin, Czypiruk Andrzej, Czyplis Mirosław, Czyrko Tomasz, Czyrnek Radosław, Czyronis Piotr, Czyronis Przemysław, Czyryca Cyryl, Czystołowski Marek, Czyszczoń Grzegorz, Czyszczoń Przemysław, Czyż Dariusz, Czyż Marcin, Czyżak Dariusz, Czyżewski Jacek, Czyżewski Krystian, Czyżewski Krzysztof, Czyżewski Maciej, Czyżewski Przemysław, Czyżewski Sebastian, Czyżewski Tomasz, Czyżyk Radosław

Ć

Ćmak Tomasz, Ćwiąkała Maciej, Ćwiąkalski Juliusz, Ćwieluch Kamil, Ćwiertka Henryk, Ćwiertka Piotr, Ćwik Michał, Ćwikła Jacek, Ćwiklik Andrzej, Ćwiklik Dominik, Ćwikliński Łukasz, Ćwikliński Antoni, Ćwikliński Wojciech, Ćwiląg Krzysztof, Ćwiląg Paweł, Ćwir Rafał

D

Dżoga Michał, Dżus Krzysztof, Dąbal Józef, Dąbek Filip, Dąbek Jacek, Dąbek Jakub, Dąbek Maciej, Dąbek Przemek, Dąbek Robert, Dąbek Szymon, Dąbiński Paweł, Dąbkowski Damian, Dąbkowski Daniel, Dąbkowski Rafał, Dąbkowski Tomasz, Dąbrowa Krzysztof, Dąbrowiak Krzysztof, Dąbrowiecki Jan, Dąbrowiecki Stanisław, Dąbrowska Alicja, Dąbrowski Adam, Dąbrowski Andrzej, Dąbrowski Artur, Dąbrowski Daniel, Dąbrowski Dariusz, Dąbrowski Dominik, Dąbrowski Grzegorz, Dąbrowski Jacek, Dąbrowski Jan, Dąbrowski Jarosław, Dąbrowski Krzysztof, Dąbrowski Leszek, Dąbrowski Maciej, Dąbrowski Marcin, Dąbrowski Marek, Dąbrowski Mariusz, Dąbrowski Michał, Dąbrowski Patryk, Dąbrowski Paweł, Dąbrowski Piotr, Dąbrowski Rafał, Dąbrowski Szymon, Dąbrowski Tomasz, Dąbrowski Zbigniew, Dąbrzalski Jacek, Dąbski Michał, Dąbski Paweł, Dłubak Rafał, Dłubisz Marcin, Długaj Barbara, Długołęcki Artur, Długosz Dariusz, Długosz Marian, Dłuski Łukasz, Dałek Bogdan, Dałek Dominik, Dałek Tomek, Dabek Dariusz, Dabek Filip, Dabek Robert, Daber Jarek, Dabic Piotr, Dabiel Mateusz, Dabrowa Piotr, Dabrowka Łukasz, Dabrowska Magda, Dabrowski Adrian, Dabrowski Bartosz, Dabrowski Daiel, Dabrowski Daniel, Dabrowski Grzegorz, Dabrowski Jan, Dabrowski Krzysztof, Dabrowski Maciej, Dabrowski Marcin, Dabrowski Marek, Dabrowski Piotr, Dabrowski Rafał, Dabrowski Tomasz, Dabrowski Witold, Dabrowski Wojciech, Dabski Michał, Dacewicz Krzysztof, Dachowski Michał, Dachterski Robert, Dadacz Michał, Dadaczyński Andrzej, Dadia Tomasz, Dajczak Tomasz, Dajuk Grzegorz, Dakowicz Maciej, Dakowski Darek, Dalecki Marcin, Dalecki Michał, Dalewski Bartek, Dalewski Bartosz, Dalka Piotr, Dalkowski Tomasz, Damasiewicz Krzysztof, Damaszek Paweł, Damek Bartłomiej, Damian Dawid, Damian Filipiak, Damian Głowacki, Damięcki Tomasz, Damnic Tomasz, Dams Jerzy, Danek Bogusław, Daniel Andrzej, Danilko Marcin, Daniłowicz Grzegorz, Danicewicz Mariusz, Daniec Konrad, Daniec Tomasz, Daniek Łukasz, Daniek Tomasz, Daniel żurawski, Daniel Hubert, Daniel Jarosław, Daniel Klimek, Daniel Konrad, Daniel Krzysztof, Daniel Piasny, Daniel Szymkowicz, Daniel Tomasz, Danielczyk Maciej, Danielczyk Maciek, Danielewicz Andrzej, Danielewicz Barbara, Danielewicz Jacek, Danielewicz Paweł, Danielewski Łukasz, Danielewski Dawid, Danielewski Marek, Danielewski Tomasz, Danielowski Jakub, Danieluk Przemek, Danik Damian, Danilczuk Jarosław, Danilewicz Krzysztof, Daniluk Grzegorz, Daniluk Janusz, Daniluk Paweł, Daniluk Robert, Daniszewski Bartłomiej, Daniszewski Bartek, Daniuk Michał, Dankiewicz Maciej, Dankiewicz Piotr, Danko Grzegorz, Danko Mariusz, Dankowski Michał, Danowski Piotr, Darąz Waldemar, Daraz Waldemar, Daras Karol, Darda Krystian, Dardela Łukasz, Darewski Karol, Dargacz Michał, Dariusz Marian, Darmochwał Leszek, Daroch Maurycy, Daroch Piotr, Darocha Jacek, Daroś Łukasz, Darowski Krzysztof, Darowski Paweł, Darski Paweł, Darzynkiewicz Zbyszek, Dasiewicz Jan, Daszczuk Robert, Daszkiewicz Marcin, Daszkiewicz Wojtek, Daszko Marcin, Daszkowski Jacek, Daszkowski Rafał, Daszyński Paweł, Daszyński Robert, Data Marcin, Datka Wojciech, Dauksza Tomek, Dawcewicz Marcin, Dawid Aleksander, Dawid Błotko, Dawid Cegiełka, Dawid Grabowski, Dawid Kochański, Dawid Marcin, Dawida Bartosz, Dawidowicz Grzegorz, Dawidowicz Marcin, Dawidowicz Michał, Dawidowski Maciej, Dawidowski Paweł, Dawidziuk Adam, Dbański Marcin, De Costres Artur, Dec Wojciech, Deathlike Kuba, Deba Marcin, Dębczyński Michał, Dębiak Arkadiusz, Dębicka-Hapke Anna, Dębicki Andrzej, Dębicki Andrzej, Dębicki Bartłomiej, Dębicki Cezary, Dębicki Dariusz, Dębicki Maciej, Dębicki Paweł, Dębiczak Jakub, Dębińska Anna, Dębinski Igor, Dębiński Marcin, Dębiński Miłosz, Dębiński Paweł, Dębiński Rafał, Dębkowski Marcin, Dębkowski Tomasz, Dębkowski Tomek, Debniewski Mirosław, Dębogórski Piotr, Dębosz Erwin, Debowicz Mariusz, Dębowski Łukasz, Debowski Grzegorz, Dębowski Grzegorz, Dębowski Jakub, Dębowski Jan, Dębowski Piotr, Dębowski Piotr, Dębowski Przemysław, Dębski Adrian, Dębski Jakub, Debski Kamil, Dębski Krzysztof, Debski Marcin, Dębski Marcin, Dębski Piotr, Dębski Robert, Dębski Sławomir, Dębski Szymon, Dębski Tomasz, Dębski Zdzisław, Dec Andrzej, Dec Jakub, Dec Maciej, Dec Marian, Dec Robert, Decherz Piotr, Dechnik Jolanta, Dechnik Piotr, Dędek Maciej, Degentysz Michał, Degler Piotr, Dej Marcin, Deja Jacek, Dejenka Jarosław, Dejnarowicz Arkadiusz, Dejnarowicz Krzysztof, Dejnek Sylwester, Dejneka Jarosław, Dejneka Piotr, Dejninowicz Łukasz, Deka Jan, Deka Mariusz, Deka Paweł, Delag Piotr, Delekta Michał, Delezuch Krzysztof, Delikata Kuba, Delmaczyński Marcin, Delmanowicz Jan, Deloff Piotr, Delsal Mieczysław, Delsal Mieczysław, Deluga Jan, Deluga Tomasz, Demaniuk Danuta, Dembek Wiesław, Dembicki Marek, Dembiński Olek, Dembowski Dariusz, Dembowski Romuald, Demczak Marcin, Demczyński Sebastian, Demianczuk Grzegorz, Demiańczuk Grzegorz, Demianiuk Danuta, Demko Piotr, Demkow Adam, Dems Tomasz, Demski Damian, Denc Maciej, Dencikowski Robert, Dendra Marek, Dendys Mariusz, Denek Stanisław, Deneka Leszek, Denert Paweł, Denicki Rafał, Denicki Wojciech, Denisiuk Bartłomiej, Denys Marcin, Deoniziak Karol, Deorowicz Maciej, Depa Tomasz, Depczyński Jan, Depczyński Marcin, Depczyński Marcin, Depka Adam, Depka Zbigniew, Depowski Romek, Depta Bartłomiej, Deptuła Tomasz, Deptuła Rafał, Dera Krzysztof, Dera Michał, Derda Łukasz, Derda Piotr, Derecki Robert, Derehajło Piotr, Derehajło Robert, Derehecki Czesław, Derejski Marcin, Dereiski Marcin, Derejski Mateusz, Derek Wojciech, Dereia Krzysztof, Dereń Przemek, Dereń Wojciech, Derenowski Ryszard, Deresinski Piotr, Dering Marcin, Derka Tomek, Derkiewicz Adrian, Derlacz Rafał, Derlaga Bogusław, Derlatka Krzysztof, Derlatka Michał, Deroszecki Artur, Derwiński Dominik, Descours Andrzej, Desliński Piotr, Deszcz Mirosław, Deszcz Sebastian, Deszcz Tomasz, Diamond King, Dielehner Stanisław, Diering Szymon, Dietrich Andrzej, Dietrych Anna, Dietrych Filip, Diks Dariusz, Dirman Arkadiusz, Ditrych Jakub, Djakow Arek, Djavanshiri Martin, Djavanshiri Ramin, Dłubak Sławek, Długaj Michał, Długołecki Wojciech, Długosz Michał, Długosz Michał, Długosz Rafał, Długosz Wojciech, Dłuski Łukasz, Dminik Pochec, Dmoch Mariusz, Dmochowski Mariusz, Dmowski Cezary, Dmowski Marcin, Dmowski Rafał, Dmytrowski Łukasz, Dmytryk Krzysztof, Dmytryszyn Adam, Dołhan Krzysztof, Dołowska Krystyna, Dołtysik Dominik, Dobaczewski Marek, Dobczyński Jakub, Dobek Jarosław, Dobek Karol, Dobek Marek, Dobicki Sławomir, Dobienko Marcin, Dobies Łukasz, Dobies Jakub, Dobies Krzysztof, Dobija Leszek, Dobiński Grzegorz, Dobkowski Łukasz, Dobosz Łukasz, Dobosz Jakub, Dobosz Krystian, Dobosz Michał, Dobosz Paweł, Dobosz Roman, Dobosz Tomasz, Dobrek Grażyna, Dobroc Stanisław, Dobroch Maciej, Dobroń Wojciech, Dobrosielski Grzegorz, Dobrowolski Anatol, Dobrowolski Adrian, Dobrowolski Janusz, Dobrowolski Jarosław, Dobrowolski Kamil, Dobrowolski Marcin, Dobrowolski Michał, Dobrowolski Olgierd, Dobrowolski Paweł, Dobrowolski Rafał, Dobrowolski Szymon, Dobrucki Andrzej, Dobrucki Jakub, Dobruk Marcin, Dobrzalski Jacek, Dobrzańska Sylwia, Dobrzański Aleksander, Dobrzański Bartosz, Dobrzański Dariusz, Dobrzański Franciszek, Dobrzański Maciek, Dobrzański Mariusz, Dobrzykowski Tomasz, Dobrzyński Aleksander, Dobrzyński Maciej, Dobrzyński Michał, Dobrzyński Piotr, Dobrzyński Rafał, Dobucki Bartek, Dodacki Piotr, Dodziński Wojtek, Doeniciak Karol, Dohnal Mateusz, Doiminiak Tomasz, Dojlido Michał, Dojnikowski Adam, Dojuda Oktawiusz, Dokładański Krzysztof, Dokuwno Łukasz, Dolacinski Daniel, Dolat Michał, Dolata Łukasz, Dolata Łukasz, Dolata Artur, Dolata Bartłomiej, Dolatowski Krzysztof, Dolbniak Jacek, Dolega Bartłomiej, Dolega Paweł, Doliński Artur, Doliński Piotr, Doliński Wojciech, Dolkowski Ireneusz, Dolny Adrian, Dolny Marcin, Dolny Przemysław, Domżalski Mariusz, Domżalski Sebastian, Domagała Jacek, Domagała Marcin, Domagała Michał, Domagała Rafał, Domagała Sławomir, Domagała Krystyna, Domagała Przemysław, Domagalski Adam, Domagalski Andrzej, Domagalski Dawid, Domagalski Piotr, Domagalski Tomasz, Domałazek Piotr, Domalewski Adam, Domalewski Tomasz, Doman Łukasz, Domanowski Sebastian, Domański Andrzej, Domański Artur, Domański Jacek, Domański Jacek, Domański Jerzy, Domański Leszek, Domański Leszek, Domański Marcin, Domański Marcin, Domański Paweł, Domański Paweł, Domański Przemysław, Domański Rafał, Domański Robert, Domaradzki Adam, Domaradzki Grzegorz, Domaszewicz Paweł, Domaszuk Sławomir, Dombrowski Krzysztof, Dombrowski Marcin, Domeracki Krzysztof, Domeża Łukasz, Domin Leszek, Domin Tomasz, Dominiak Adam, Dominiak Marcin, Dominiak Mateusz, Dominiak Tomasz, Dominik Andrzej, Dominik Cubała, Dominik Janusz, Dominik Krustian, Dominik Szopa, Dominc Paweł, Dominow Marcin, Domosławski Michał, Domosławski Piotr, Domuard Michał, Domurad Kamil, Domurad Michał, Donder Tomasz, Donica Rafał, Donicz Artur, Doniec Aleksander, Doniec Grzegorz, Doniec Jakub, Doniec Michał, Doniec Rafał, Doniec Sebastian, Donkowiak Lech, Dośpiał Łukasz, Dopierała Aleksander, Dopieralski Paweł, Dorabialski Jacek, Dorabiawa Krzysztof, Doraczyński Wojciech, Dorcz Zbigniew, Dormanowski Maciej, Dormus Maciej, Dorobecki Grzegorz, Dorobek Marek, Dorosz Łukasz, Doroszewski Marcin, Doroszkiewicz Adam, Doroszyński Bartek, Dorota Mariusz, Doroz Marcin, Doroz Tomasz, Dorszewski Paweł, Dorszewski Przemysław, Dorszyński Sławomir, Doruch Dominik, Dorywalski Hubert, Doszla Piotr, Dowalewski Tomasz, Dowejko Marek, Dowgird Kuba, Dowjat Piotr, Downarowicz Wojciech, Drążyk Maciej, Drąg Krzysztof, Drąg Tomasz, Drazyński Karol, Drazyński Karol, Drab Artur, Drab Krzysztof, Drab Maciej, Drab Michał, Drabarek Piotr, Drabek Norbert, Drabik Konrad, Drabik Piotr, Drabik Rafał, Drabik Wojciech, Drabiuk Jarek, Drach Tomasz, Dracheim Damian, Draczyński Bartłomiej, Drag Andrzej, Drag Rafał, Drag Robert, Dragan Dawid, Dragas Bartosz, Dragielski Marcin, Draharek Michał, Draniewicz Andrzej, Dranka Rafał, Drap Janusz, Drapiewski Michał, Drapiewski Michał, Draszanowski Sylwester, Dratwa Zbigniew, Dratwiński Michał, Draus Marcin, Draws Maciej, Drawz Dariusz, Drazkowski Jacek, Drazkowski Marcin, Drazyk Artur, Drazynski Karol, Drebkowski Paweł, Dregiek Andrzej, Drej Marcin, Drejer Łukasz, Drejski Mateusz, Drenda Michał, Dreszer Bogdan, Drewa Jerzy, Drewa Wojciech, Drewek Piotr, Drewienkowski Dariusz, Drewka Tomasz, Drifkowski Gracjan, Drozański Krzysztof, Drożdż Arek, Drożdż Jerzy, Drożdż Michał, Drożdż Paweł, Drożdż Przemysław, Drozdzał Dariusz, Drożdżyński Szymon, Drozdz Arek, Drożdż Paweł, Drozga Mirosław, Drobarek Michał, Drobek Jacek, Drobiazg Cezary, Drobiecki Szymon, Drobniak Piotr, Drobnik Łukasz, Drogos Leszek, Droś Maciej, Dropiewski Wojtek, Drost Andrzej, Drowanowski Maciej, Drozd Łukasz, Drozd Damian, Drozd Jakub, Drozd Krzysztof, Drozd Marcin, Drozd Mariusz, Drozd Piotr, Drozd Ryszard, Drozdek Marcin, Drozdowicz Jarek, Drozdowicz Jarema, Drozdowicz Tomasz, Drozdowski Andrzej, Drozdowski Ashly, Drozdowski Jakub, Drozdowski Marcin, Drozdowski Mariusz, Drozdowski Piotr, Drozdz Grzegorz, Drozdz Kazimierz, Drozdz Roman, Drozdz Waldemar, Drozdzewski Krzysztof, Drozdziel Mariusz, Druzdzel Jakub, Druzyński Przemek, Druzyński Przemek, Drukalec Damian, Drukarczyk Krzysztof, Drutowski Adam, Druzga

Piotr, Drużyński Przemek, Drwal Grzegorz, Drwalewski Robert, Drwęcki Krzysztof, Drwelewski Robert, Drwiecki Marcin, Dryzatowski Rafał, Drygalski Marcin, Dryja Jan, Dryja Krzysztof, Dryjski Maciej, Dryjski Sławomir, Dryjski Tomasz, Dryl Marek, Dryl Mirosław, Drynikowski Krzysztof, Drywa Rafał, Drzal Piotr, Drzazdzyński Hubert, Drzazga Andrzej, Drzazga Krzysztof, Drzazga Zbigniew, Drzenicki Adam, Drzewek Emil, Drzewiecki Paweł, Drzewiecki Tomasz, Drzewiecki Wiesław, Drzewiński Paweł, Drzymała Artur, Drzymała Maciej, Drzymała Roman, Drzymalski Michał, Drzyzdzyk Michał, Drzyzga Beata, Drzyzga Szczepan, Dułaj Tomasz, Dułka Tomasz, Duśka Maciej, Dubaj Michał, Dubaniewicz Paweł, Dubaniewicz Stefan, Dubas Robert, Dubczyński Józef, Duber Tomasz, Duber Tomek, Dubiecki Mieczysław, Dubiel Damian, Dubiel Jarek, Dubiel Jarosław, Dubiel Mateusz, Dubiel Seweryn, Dubienko Michał, Dubiniec Marcin, Dubiński Łukasz, Dubiński Krzysztof, Dubiński Maciej, Dubis Artur, Dubis Przemysław, Dublasiewicz Maciej, Dublinowski Jacek, Dubrowski Marcin, Duc Paweł, Duch Tadeusz, Duchiński Marek, Duchnowski Krzysztof, Duchnowski Rafał, Duczkowski Piotr, Duczyc Krzysztof, Duda Łukasz, Duda Andrzej, Duda Artur, Duda Dariusz, Duda Gabriel, Duda Grzegorz, Duda Henryk, Duda Jakub, Duda Krzysztof, Duda Maciek, Duda Marcin, Duda Marek, Duda Michał, Duda Przemysław, Duda Rafał, Duda Tomasz, Duda Wojciech, Dudało Krzysiek, Dudaniec Jacek, Dudaniec Sławomir, Dudecka Ewa, Dudek Agnieszka, Dudek Bartłomiej, Dudek Bartosz, Dudek Dariusz, Dudek Ireneusz, Dudek Jerzy, Dudek Konrad, Dudek Krzysztof, Dudek Maciej, Dudek Marcin, Dudek Marek, Dudek Mariusz, Dudek Michał, Dudek Przemysław, Dudek Ryszard, Dudek Sławomir, Dudek Szymon, Dudek Tomasz, Dudek Urszula, Dudek Wojciech, Dudek Wojtek, Dudkiewicz Piotr, Dudko Arkadiusz, Dudko Marcin, Dudkowiak Wawrzyniec, Dudulewicz Michał, Dudziak Bartłomiej, Dudziak Damian, Dudziak Grażyna, Dudziak Jolanta, Dudziak Marek, Dudziak Paweł, Dudziak Rafał, Dudzicz Jarosław, Dudziec Marcin, Dudzik Adam, Dudzik Dariusz, Dudzik Marcin, Dudzik Paweł, Dudzin Tomasz, Dudziński Łukasz, Dudziński Michał, Dudziński Sylwester, Dudziński Waldemar, Dudziuk Marek, Duk Bartosz, Dukaj Jerzy, Dukalski Sebastian, Dukiel Przemek, Dukiewski Paweł, Dul Bartłomiej, Dulą Krzysztof, Dulak Krzysztof, Dulanowski Piotr, Dulas Łukasz, Dulat Łukasz, Dulat Robert, Dulba Piotr, Dulesta Marcin, Dulewicz Patryk, Dulian Przemek, Duliński Jacek, Duliński Krzysztof, Duljasz Wojciech, Dulnik Andrzej, Dulny Tomasz, Dulski Rafał, Duma Michał, Dumak Adam, Duman Mariusz, Dumicz Paweł, Dumkiewicz Dariusz, Dumnicki Artur, Dunajewski Dariusz, Dunajewski Tomasz, Dunecki Łukasz, Duniec Krzysztof, Duniewicz Julian, Dunikowski Łukasz, Dunkelmann Tomasz, Durałek Krzysztof, Duraj Anna, Duraj Krzysztof, Duraj Zdzisław, Durajczyk Michał, Durak Krystyna, Duralek Andrzej, Duralek Krzysztof, Durbakiewicz Michał, Durczak Tomasz, Durczok Adam, Durczok Michał, Durczok Wieciek, Durden Jakub, Durkacz Dariusz, Durlak Józef, Durlej Tomasz, Durmaj Dariusz, Durnik Mikołaj, Durołek Krzysztof, Durok Adam, Durys Marcin, Durzecki Łukasz, Dus Łukasz, Dusza Daniel, Dusza Marek, Dusza Przemysław, Dusza Sebastian, Dusza Tomasz, Duszczyk Marek, Duszczyk Mariusz, Duszczyk Tomek, Duszkiewicz Krzysztof, Duszyński Łukasz, Duszyński Artur, Duszyński Jaromir, Duszyński Jerzy, Duszyński Michał, Dutkiewicz Daniel, Dutkiewicz Emilia, Dutkiewicz Izabela, Dutkiewicz Izebela, Dutkiewicz Jarosław, Dutkiewicz Maciej, Dutkiewicz Rafał, Dutko Łukasz, Dutkowski Daniel, Dutkowski Jakub, Dutlinger Adam, Duziak Bartosz, Duzio Marcin, Dwojak Tomasz, Dworaczek Maciej, Dworaczek Marek, Dworak Adam, Dworak Daniel, Dworak Krzysztof, Dworak Krzysztof, Dworak Tomasz, Dworakowski Łukasz, Dworakowski Artur, Dworczak Piotr, Dworek Wojciech, Dwornik Łukasz, Dwornikowski Darek, Dworowy Tomek, Dworski Bartosz, Dwórzniak Dariusz, Dwórznik Marek, Dwykinicz Robert, Dyba Jacek, Dyba Michał, Dybała Łukasz, Dybała Adrian, Dybała Jan, Dybaczewski Tomasz, Dybała Krzysztof, Dybek Radek, Dybihowski Wojciech, Dybilas Ziemowit, Dybowski Cyprian, Dybowski Marcin, Dybowski Piotr, Dybowski Seweryn, Dycfeld Bolek, Dycha Daniel, Dycha Magda, Dychawski Rafał, Dydo Marcin, Dygas Arkadiusz, Dygas Dawid, Dygas Piotr, Dygatcwicz Maciej, Dygoń Łukasz, Dygon Jacek, Dygus Piotr, Dyhdalewicz Maciej, Dyjak Jakub, Dyjo Tomasz, Dykas Marcin, Dykiel Krzysztof, Dykta Grzegorz, Dyląg Wojciech, Dyla Maciej, Dylicki Jan, Dylka Tomasz, Dylski Maciej, Dymała Piotr, Dymała Tomasz, Dymarczyk Przemysław, Dymarek Michał, Dymarkowski Przemysław, Dymarski Kamil, Dymała Piotr, Dymek Damian, Dymek Marcin, Dymek Mateusz, Dymek Wojciech, Dymel Maciej, Dymianow Adam, Dymitrow Dawid, Dymitrow Filip, Dymitrowicz Marek, Dymko Krystyna, Dymkowski Hubert, Dymiang Paweł, Dymny Paweł, Dymus Andrzej, Dyna Janusz, Dynarz Konrad, Dynasiński Mariusz, Dyndalewicz Maciej, Dynia Norbert, Dyniszuk Adam, Dynus Marcin, Dynus Michał, Dypolt Paweł, Dyr Krzysztof, Dyrcz Łukasz, Dyrcz Marcin, Dyrcz Paweł, Dyrda Dariusz, Dyrda Konrad, Dyrda Michał, Dytowska Daniela, Dytwiński Czesław, Dywan Mariusz, Dywelski Maciej, Dzwierzyński Andrzej, Dzwilewski Piotr, Dzbański Andrzej, Dzbański Andrzej, Dzbeński Marek, Dzegało Konrad, Dziąba Bartłomiej, Dziąbek Bartłomiej, Działa Dariusz, Działowski Maciej, Dziaba Bartek, Dziadek Krzysztof, Dziadek Piotr, Dziadkiewicz Aleksandra, Dziadkowiak Patryk, Dziadosz Krzysztof, Działach Tomasz, Dziamara Tomasz, Dzianach Rafał, Dziarmakowski Michał, Dziarnowski Adrian, Dziarnowski Marcin, Dziawa Mariusz, Dzida Ireneusz, Dzideczek Marcin, Dzido Robert, Dzidowski Wojtek, Dziduszko Piotr, Dzieża Jacek, Dziezok Tomasz, Dzieło Maciej, Dziech Sławomir, Dziechciarz Dawid, Dziechciarz Marcin, Dziechciarz Przemek, Dzieciątek Artur, Dzieciński Przemysław, Dzięcioł Krzysztof, Dzięcioł Tomasz, Dzięcioł Marek, Dzieciuch Krzysztof, Dziedowicz Adrian, Dziedzic Adam, Dziedzic Bartosz, Dziedzic Grzegorz, Dziedzic Krzysztof, Dziedzic Leszek, Dziedzic Marcin, Dziedzic Mariusz, Dziedzic Michał, Dziedzic Paweł, Dziedzic Radosław, Dziedzic Tomasz, Dzieczic Tomasz, Dziedzic Wadim, Dziedzicki Zbigniew, Dziedziejko Jarosław, Dziegiel Grzegorz, Dziegiel Tadeusz, Dzięgielewski Sebastian, Dziejma Wojciech, Dziekan Arkadiusz, Dziekanowski Filip, Dziekański Przemek, Dziekciowski Paweł, Dziolińska Krystyna, Dzielski Marcin, Dziemba Sebastian, Dziembowski Miłosz, Dziemianowicz Piotr, Dziemidowicz Janusz, Dziemierz Sebastian, Dziemitko Marcin, Dziemniński Robert, Dzień Rafał, Dzienis Artur, Dzieniszewski Piotr, Dziennik Paweł, Dzierzęga Tomasz, Dzierla Maciek, Dzierzanowski Tomasz, Dzierzawski Michał, Dzierzega Tomasz, Dzierzgowski Janusz, Dzierzgowski Marcin, Dzieweczyński Mariusz, Dziewicki Tomasz, Dziewoński Michał, Dziewisz Artur, Dziewit Bartosz, Dziewit Paweł, Dziewoński Michał, Dziewulski Alfred, Dziewulski Grzegorz, Dzigba Bartłomiej, Dzik Arek, Dzik Bartłomiej, Dzik Krzysztof, Dzik Tomasz, Dzikowski Jan, Dzikowski Tomasz, Dzinkowski Eryk, Dzinkowski Sebastian, Dzioba Jarosław, Dzioba Krzysztof, Dziok Łukasz, Dziok Dominik, Dziok Marcin, Dziopa Marcin, Dziub Jarosław, Dziuba Błażej, Dziuba Grzegorz, Dziuba Tomasz, Dziubała Jarosław, Dziubecki jan, Dziubecki Jan, Dziubeck Jasiek, Dziubek Jarosław, Dziubiński Łukasz, Dziubiński Maciej, Dziurtaj Miłosz, Dziura Howiusz, Dziurda Paweł, Dziurkowski Grzegorz, Dziurkowski Marek, Dziurkowski Piotr, Dziurowicz Miłosz, Dziurzycki Grzegorz, Dziurzyńska Anna, Dziwiński Adam, Dziwisz Piotr, Dziwoki Łukasz, Dzwig Rafał, Dzwig Rafał, Dzwinel Beata, Dzwonkowski Jacek, Dzwonkowski Tomasz

E

Ebert Maciej, Edward Łuska, Egierski Maciej, Egiert Tomasz, Eisenbart Łukasz, Eisler Patryk, Ejma Mariusz, Ejtminowicz Piotr, Ekiert Mateusz, Ekiert Tomasz, Eksterowicz Krzysztof, Elżbieciak Radosław, Elert Maciej, Eliasz Andrzej, Eliasz Radosław, Elikowski Daniel, Eller Marcin, Ellman Roman, Elsner Jacek, Elwertowski Radek, Elyelhardt Leszek, Emerla Marek, Emil Kowalski, Engelhardt Maciej, Engelhardt Maciek, Englart Marcin, Erecińska Ania, Ereciński Tadeusz, Erenc Jakub, Erenc Kamil, Erlichowski Bartek, Ernestowicz Jakub, Ernst Piotr, Erohlhe Robert, Erward Marek, Etel Kamil, Etmanowicz Maciej, Etryk Marcin, Eubian Wojciech, Eudała Marek, Eulenfeld Elżbieta, Euz Karol, Ewerowski Marek, Ewert Fabiusz, Ewiak Ryszard

F

Fafara Piotr, Fafat Krzysztof, Fałkowski Andrzej, Faber Łukasz, Faber Paweł, Faber Rafał, Faber Stanisław, Fabianczyk Maciek, Fabiańczyk Michał, Fabiański Łukasz, Fabiański Rafał, Fabich Tomek, Fabijanowski Wojciech, Fabijańska Kasia, Fabisiak Damian, Fabisz Marcin, Fabiszak Grzegorz, Fabiszewski Marcin, Fabiszewski Rafał, Fabjańczyk Alek, Fabjańczyk Michał, Fabius Maciej, Fabrykiewicz Paweł, Fach Wojciech, Fachinetti Bartłomiej, Fafara Bartek, Fafara Radosław, Fafara Tomek, Fafuła Jerzy, Fajczak Piotr, Fajfer Konrad, Falaga Grzegorz, Falana Kamil, Falasa Robert, Falczyński Tomasz, Faleńczyk Michał, Faleński Marcin, Faleński Michał, Falenty Andrzej, Faler Marcin, Falerowski Michał, Falisz Arkadiusz, Falisz Daniel, Faliszewski Piotr, Falkiewicz Norbert, Falkowski Andrzej, Falkowski Jarosław, Falkowski Konrad, Falkowski Krzysztof, Falkowski Michał, Falkowski Robert, Faltak Tomasz, Faltus Maciej, Faltusz Maciej, Famułka Adam, Famuła Łukasz, Famulski Mariusz, Famulski Mirosław, Famulski Tomasz, Fanslau Sławomir, Farenholc Norbert, Farkas Łukasz, Farmos Artur, Farnowiecki Dariusz, Faryniarz Dawid, Faryno Adam, Fassa Aleksander, Fata Klaudiusz, Fattus Maciej, Fatyga Dariusz, Feczan Paweł, Fedczyszyn Maciej, Feder Marcin, Federowicz Paweł, Federowicz Przemysław, Fedocow Wiesława, Fedorek Dominik, Fedorow Tomasz, Fedorowicz Łukasz, Fedorowicz Konrad, Fedorowicz Piotr, Fedorowicz Przemek, Fedorowicz Tomasz, Fedoruk Artur, Fedoruk Marcin, Fedoryszak Mirosław, Fedrizzi Szymon, Fedro Rafał, Fedurek Zbigniew, Fedynowski Łukasz, Fedyszyn Maciej, Feglerski Adam, Fejfer Patryk, Fela Daniel, Felba Jerzy, Felcenloben Remigiusz, Felczak Janusz, Felczak Leszek, Feldgebel Łukasz, Feldman Paweł, Feledyn Mariusz, Feliksiak Kazimierz, Feliksiak Mariusz, Feliński Radosław, Feliszewski Wojciech, Felkiel Kazimierz, Felski Maciej, Fendrych Marian, Fenko Maciej, Ferdyn Arek, Ferdyn Arkadiusz, Ferdynandzki Jan, Ferek Krzysztof, Ferenc Arkadiusz, Ferenc Grzegorz, Ferenc Krzysztof, Ferenc Paweł, Ferens Rafał, Ferlecki Szymon, Ferlecki Szymon, Ferster Tom, Ferszt Piotr, Fert Filip, Fert Irena, Fertner Antoni, Feruo Adam, Ferus Adam, Fiłończuk Łukasz, Fiacek Adam, Fiałek Tomasz, Fiałkowski Marek, Fic Marian, Ficek Grzegorz, Fichtner Andrzej, Fidelus Jan, Fidelus Michał, Fidelus Sławomir, Fidler Henryk, Fidziński Szymon, Fidziński Szymon, Fiebig Andrzej, Fiedkiewicz Marek, Fiedorczuk Adam, Fiedorczuk Dariusz, Fiedorowicz Łukasz, Fiedorowicz Ryszard, Fiedniuszko Dariusz, Fiedukowicz Rafał, Fiedukowicz Sławomir, Fiedziuszko Mariusz, Fiejka Michał, Fierek Paweł, Fierla Katarzyna, Fifielski Michał, Figas Sebastian, Figaszewski Zbigniew, Figiel Grzegorz, Figiel Jacek, Figiel Jarosław, Figiel Maciej, Figiel Marcin, Figielski Łukasz, Figierowicz Piotr, Figórski Krzysztof, Figura Jakub, Figura Przemek, Figurski Janusz, Figurski Przemysław, Figurski Sebastian, Figzał Tomasz, Fijałka Aleksander, Fijałkowski Łukasz, Fijałkowski Mateusz, Fijałkowski Paweł, Fijałkowski Sławek, Fijałkowski Sławomir, Fijak Łukasz, Fijałkowski Tomasz, Fijarczyk Tomasz, Fijołek Robert, Fijor Michał, Fik Wojciech, Fiks Tomasz, Fiktus Wojciech, Fil Emil, Fil Kamil, Fila Jan, Filak Piotr, Filas Artur, Filas Marcin, Filbrandt Piotr, Filek Artur, Filew Kuba, Filks Wojciech, Filimon Krzysztof, Filip Artur, Filip Daniel, Filip Tomasz, Filip Wojciech, Filip-Sosna Józefa, Filipczak Grzegorz, Filipczak Jan, Filipczak Maciej, Filipczak Mariusz, Filipecki Krzysiek, Filipek Michał, Filipek Paweł, Filipek Przemek, Filipek Przemysław, Filipek Wojciech, Filipiak Adam, Filipiak Damian, Filipiak Daniel, Filipiak Dominik, Filipiak Jakub, Filipiak Lech, Filipiak Maciej, Filipiak Mariusz, Filipiak Michał, Filipiak Piotr, Filipkowski Adam, Filipow Robert, Filipowicz Adam, Filipowicz Karol, Filipowicz Krzysztof, Filipowicz Maciej, Filipowicz Marcin, Filipowicz Przemysław, Filipowski Piotr, Filipowski Ryszard, Filipowski Sebastian, Filo Michał, Filonczuk Krzysztof, Filuba Aleksander, Filusz Łukasz, Filut Michał, Fima Tadeusz, Fimowicz Piotr, Finc Benon, Fink Mariusz, Fiołek Damian, Fiok Jacek, Fior Krzysztof, Firczyk Paweł, Firek Krzysztof, Firek Sławomir, Firganek Jarosław, Firka Adam, Firkowski Janusz, Firlej Artur, Firlej Sławek, Firlik Robert, Firlow Marcin, Firlus Piotr, Firyn Wiesław, Fischer Dariusz, Fischer Piotr, Fischer Rafał, Fistek Maciej, Fiszer Adam, Fiszer Maciej, Fiszer Omar, Fit Gustaw, Fit Katarzyna, Fita Michał, Fitrzyk Krzysztof, Fitt Dariusz, Fituła Mariusz, Fitz Adam, Fitz Wojciech, Fiuk Robert, Fiuk Tomasz, Fiuks Wojciech, Fiut Jarosław, Fiutowski Janusz, Flach Artur, Flaczek Andrzej, Flaczek Krzysztof, Flaczyński Radosław, Flak Marcin, Flak Piotr, Flak Tomasz, Flakowski Piotr, Flamma Jarosław, Flasza Bogdan, Flekiewicz Bartosz, Fleszar Przemysław, Fliciński Mateusz, Fligiel Jacek, Flinta Artur, Flinta Marcin, Flirski Marcin, Flis Łukasz, Flis Daniel, Flis Krzysztof, Flis Piotr, Flisak Michał, Flisarski Adrian, Flisek Cezary, Flisek Marcin, Flisowski Adrian, Flissikowski Marcin, Fliszta Marcin, Flita Michał, Florczak Artur, Florczak Daniel, Florczak Marcin, Florczak Paweł, Florczyk Jakub, Florczyk Rafał, Florek Filip, Florek Marcin, Florek Michał, Florek Paweł, Florek Przemysław, Florek Rafał, Florek Robert, Florek Wojciech, Floriańczyk Łukasz, Florkiewicz Emil, Florkiewicz Hubert, Florków Grzegorz, Fluder Bartosz, Fludra Dominik, Folda Piotr, Fofta Filip, Fofta Szczepan, Fobka Paweł, Foglewicz Artur, Fojcik Jacek, Fojcik Szymon, Fojczuk Piotr, Foks Artur, Foks Dariusz, Folaron Jerzy, Folc Marcin, Folczyk Marcin, Folga Jakub, Folga Krzysztof, Folkman Piotr, Folkman Sławomir, Folta Grzegorz, Foltyn Damian, Foltyn Tomasz, Foltyński Maciej, Foltyński Michał, Folwarczny Marek, Folwarczny Marian, Fomin Jakub, Fons Marcin, Fordon Rafał, Foremski Dawid, Formanowski Tomasz, Formański Filip, Formański Michał, Formela Jarosław, Formella Piotr, Fornal Agata, Fornal Michał, Fornal Przemek, Fornal Przemysław, Fornalczyk Damian, Forster Łukasz, Forster Jacek, Fortuna Małgorzata, Fortuna Maurycy, Fortuna Przemysław, Forycki Adam, Foryo Bartłomiej, Foryo Marek, Foryo Tomasz, Forys Sławek, Forys Sławomir, Fost Jakub, Foterek Michał, Frąc Robert, Frąckiel Marcin, Frąckiewicz Leszek, Frąckiewicz Rafał, Frąckewicz Szymon, Frąckowiak Karol, Frąckowiak Maciej, Frąckowiak Marcin, Frąckowiak Marek, Frąckowiak Piotr, Frąckowiak Rafał, Frąckowiak Sebastian, Frącz Rafał, Frączak Adam, Frączak Andrzej, Frączek Marcin, Frączek Marek, Frączkowski Marek, Frączyk Tomasz, Frątczak Krzysztof, Frątczak Marcin, Frątczak Mariusz, Frackowiak Arkadiusz, Frackowiak Maciej, Fraczak Adam, Fraczek Grzegorz, Fraczek Maciej, Fraczek Marek, Frań Helena, Frań Przemysław, Franas Adam, Franas Mikołaj, Franciszak Paweł, Franckowiak Michał, Frańczak Jakub, Franczak Maciej, Franczewski Marcin, Franczuk Jakub, Frańczuk Marcin, Franecki Wojciech, Franek Zbigniew, Frania Arkadiusz, Franiel Ewa, Franke Janusz, Frankiewicz Łukasz, Frankiewicz Karol, Frankiewicz Marcin, Frankiewicz Mariusz, Frankiewicz Paweł, Frankiewicz Tomasz, Frankiewicz Tomek, Franko Daniel, Frankowski Jacek, Frankowski Jakub, Frankowski Marek, Frankowski Paweł, Frankowski Piotr, Frankowski Piter, Frankowski Radosław, Frasunek Andrzej, Frasunek Przemysław, Fraszczak Dariusz, Fraszka Leszek, Frejowski Aleksander, Frelas Mariusz, Freiek Artur, Frelich Tomasz, Freliga Michał, Fresko Paweł, Frindo Piotr, Frisztig Jerzy, Friudo Piotr, Frodyma Mikołaj, Frodyna Mariusz, Frohlich Damian, Fromm Stanisław, Froń Marcin, Froń Marek, Froń Tomasz, Fronczak Andrzej, Fronczak Jan, Fronczok Mariusz, Fronczyk Piotr, Fronk Arkadiusz, Front Jan, Frontczak Krzysztof, Frontczak Paweł, Frontkiewicz Józef, Frontkiewicz Maciej, Frost Daniel, Frotkiewicz Bartek, Frunze Michał, Frybes Paweł, Frybes Roman, Fryc Andrzej, Fryc Michał, Fryc Paweł, Fryc Szymon, Fryczek Andrzej, Frydecki Maciej, Frydrych Aleksander, Frydrych Maciej, Frydrych Tomasz, Frydrychewicz Tomasz, Frydryniak Krzysztof, Frydulski Piotr, Fryga Daniel, Frynas Sławomir, Frytczak Maciej, Fryze Marcin, Fryze Tomasz, Fryziel Krzysztof, Fucas Marcin, Fuchs Maciej, Fuchs Tadek, Fudali Mariusz, Fudali Stanisław, Fujak Dariusz, Fuks Sławomir, Fuksa Adam, Fulara Maciej, Fularski Rafał, Fularski Tomasz, Fulko Jarosław, Furas Marek, Furch Piotr, Furczak Tomasz, Furdzik Tomasz, Furga Aleksander, Furgał Grzegorz, Furgał Marcin, Furgała Wojciech, Furgalski Rafał, Furgoł Michał, Furkiotis Georgios, Furkiotis Jurek, Furman Artur, Furmańczyk Dariusz, Furmanczyk Marcin, Furmaniak Emil, Furmaniak Tomasz, Furmaniuk Przemek, Furs Grzegorz, Furtak Aleksander, Furtak Marcin, Furtak Wiktor, Furtak Wojciech, Furtay Ryszard, Fus Piotr, Fusek Dawid, Fusiarz Dawid, Fusiarz Irena, Futyma Artur, Fuz Piotr

G

Gąbyszewski Kamil, Gądek Grzegorz, Gącała Wojciech, Gągolewski Łukasz, Gągor Konrad, Gąsienica Daniel, Gąsienica Jakub, Gąsienica Krzysztof, Gąsienica Maciej, Gąsior Andrzej, Gąsior Krzysztof, Gąsior Krzysztof, Gąsiorek Czesław, Gąsiorek Karol, Gąsiorek Marcin, Gąsiorek Mariusz, Gąsiorek Zygmunt, Gąsiorowski Dariusz, Gąsiorowski Jarosław, Gąsiorowski Rafał, Gąsiorowski Wojciech, Gąsiorowski Zygmunt, Gąska Dominik, Gąska Rafał, Gąsowski Igor, Gąsowski Jacek, Gąsowski Krzysztof, Gąsowski Marcin, Gąssowski Piotr, Gąstalik Łukasz, Głąb Leszek, Głąb Radosław, Głąb Tomasz, Głąb Wojciech, Głabowicz Michał, Gładysz Łukasz, Gładysz Stanisław, Gładyszewski Leopold, Głaszczka Wojciech, Głaz Andrzej, Głazik Andrzej, Głębocki Hubert, Głębowicz Artur, Głębowski Jerzy, Głębowski Marcin, Głód Janusz, Głodny Wojciech, Głodzik Waldemar, Głodziński Artur, Głogarska Barbara, Głogowska Łucja, Głogowska Barbara, Głogowski Łukasz, Głogowski Adam, Głowacki Adam, Głowacki Bartosz, Głowacki Dominik, Głowacki Jacek, Głowacki Jarosław, Głowacki Konrad, Głowacki Marcin, Głowacki Michał, Głowacki Paweł, Głowacki Piotr, Głowacki Tomasz, Głowacz Łukasz, Głowacz Arkadiusz, Głowacz Jacek, Głowacz Kinga, Głowala Kacper, Głowaty Mirosław, Główczak Monika, Główczewski Rafał, Główczewski Sebastian, Główczyński Krzysztof, Głowicki Bartek, Głowińska Irena, Głowiński Robert, Głowio Krzysztof, Główka Marcin, Główka Przemysław, Główka Rafał, Głuchowski Jan, Głuchowski Marcin, Głuczkowski Paweł, Głuo Marcin, Głuszczyk Jarosław, Głuszek Bartłomiej, Głuszek Bartek, Głuszek Cezary, Głuszkiewicz Jakub, Głyżewski Wiesław, Gaza Adam, Gałązka Łukasz, Gałązka Dariusz, Gałązka Mariusz, Gałązka Sebastian, Gałązka Tomasz, Gała Adam, Gałaguz Szymon, Gałat Marcin, Gałczyński Łukasz, Gałdyo Krzysztof, Gałecka Andrzej, Gałecki Janusz, Gałecki Maciej, Gałecki Paweł, Gałecki Radosław, Gałek Marcin, Gałęzki Tomasz, Gałęzowski Łukasz, Gałęzowski Paweł, Gałka Łukasz, Gałka Paweł, Gałka Sławomir, Gałkowski Andrzej, Gałuch Rafał, Gałucki Janusz, Gałuszka Mirosław, Gałysa Grzegorz, Gabank Dominik, Gabara Marcin, Gabrych Grzegorz, Gabryel Ilona, Gabryel Mirosław, Gabrysiewicz Paweł, Gabryszak Kamil, Gabryszewski Kamil, Gac Dariusz, Gac Radosław, Gaca Piotr, Gacek Łukasz, Gacek Krzysztof, Gacek Piotr, Gacek Przemysław, Gacek Robert, Gach Krzysztof, Gach Artur, Gach Krzysztof, Gach Piotr, Gach Rafał, Gach Wojtek, Gaciarski Paweł, Gacik Tomasz, Gackowski Andrzej, Gacoń Piotr, Gaczał Szymon, Gaczyński Łukasz, Gaczyński Krzysztof, Gadacz Krzysztof, Gadacz Paweł, Gadaliński Remigiusz, Gadamski Robert, Gadkowski Kuba, Gadomski Ja-

nusz, Gadomski Jarosław, Gadomski Rafał, Gadomski Tomasz, Gadulski Marcin, Gadzełski Jacek, Gaertner Mariusz, Gagała Wojciech, Gagor Konrad, Gaik Mariusz, Gaik Paweł, Gaiński Tomasz, Gaj Krzysztof, Gajak Paweł, Gajcy Krzysztof, Gajda Artur, Gajda Dariusz, Gajda Janusz, Gajda Konrad, Gajda Krzysztof, Gajda Marcin, Gajda Paweł, Gajda Piotr, Gajda Przemek, Gajdak Ryszard, Gajdek Paweł, Gajdek Sebastian, Gajdek Wiesław, Gajdosz Marcin, Gajdziński Grzegorz, Gajczisz Piotr, Gajecki Kacper, Gajecki Robert, Gajecki Zdzisław, Gajer Arkadiusz, Gajer Tom, Gajerski Szymon, Gajewiak Dariusz, Gajewska Ludwika, Gajewski Andrzej, Gajewski Ariel, Gajewski Barnaba, Gajewski Dariusz, Gajewski Dawid, Gajewski Jakub, Gajewski Kamil, Gajewski Leszek, Gajewski Marek, Gajewski Piotr, Gajewski Tomek, Gajewski Wojciech, Gajkowski Bob, Gajlikowski Jacek, Gajny Przemysław, Gajos Jacek, Gajowniczek Łukasz, Gajowniczek Paweł, Gajzler Roman, Gala Marcin, Gala Marek, Gala Szczepan, Galacz Rafał, Gałaj Krystyn, Galak Michał, Galant Sebastian, Galas Adrian, Galas Dawid, Galas Jakub, Galas Patryk, Galat Marcin, Galazka Dariusz, Galazka Kazimierz, Galbas Jan, Galcz Piotr, Galczak Radosław, Galecki Jakub, Galecki Maciej, Galecki Rafał, Galek Mariusz, Galek Marlin, Galek Tomasz, Galewski Marcin, Galganek Piotr, Galiatowski Robert, Galica Kuba, Galicki Piotr, Galikowski Jacek, Galina Włodzimierz, Galiński Andrzej, Galiński Damian, Galiński Krzysztof, Galiński Piotr, Galiński Sławek, Galiński Sławomir, Galiorz Jerzy, Galka Andrzej, Galka Jacek, Gall Patryk, Gallina Lech, Gałuba Łukasz, Gałuba Wojciech, Galus Maciej, Galus Marcin, Gałuszka Paweł, Gałuszka Radosław, Gamrat Janusz, Gancarek Piotr, Gancarski Krzysztof, Ganczarek Bogdan, Ganczewski Grzegorz, Ganewski Piotr, Gaoś Krzysztof, Gapa Jarosław, Gapiński Andrzej, Gapiński Przemysław, Garao Tomasz, Garbaciak Andrzej, Garbacik Marek, Garbacki Paweł, Garbacz Krzysztof, Garbacz Paweł, Garbacz Radek, Garbacz Radosław, Garbaczewski Rafał, Garbalski Tomasz, Garbarczyk Andrzej, Garbarz Dariusz, Garbat Andrzej, Garbiec Leszek, Garboliński Robert, Garbos Mariusz, Garbowski Grzegorz, Garbuliński Roland, Gardeła Łukasz, Gardecki Aleksander, Gardian Teresa, Gardulski Paweł, Gardynik Stanisław, Gardzielewski Szymon, Gardziński Tomasz, Gargas Piotr, Garlacz Jerzy, Garlacz Paweł, Garlicki Ireneusz, Garmulewicz Andrzej, Garncarek Tomasz, Garnysz Norbert, Garowicz Michał, Garski Krzyo, Garski Krzysztof, Garski Marcin, Garstka Michał, Garstka Przemysław, Garstka Witold, Garus Marcin, Garus Wojciech, Garwatowski Wojciech, Garwolski Sebastian, Garzyński Piotr, Gas Piotr, Gasek Marek, Gasek Zbigniew, Gasienica Maciej, Gasińska Elżbieta, Gasiński Daniel, Gasiński Rafał, Gasior Krzysztof, Gasior Michał, Gasior Rafał, Gasiorek Krzysztof, Gasiorek Marcin, Gasiorek Michał, Gasiorek Roman, Gasiorowska Marta, Gasiorowski Grzegorz, Gasiorowski Kazimierz, Gasiorowski Rafał, Gasiulewicz Dariusz, Gastoł Rafał, Gastok-Zawicki Łukasz, Gaszewski Artur, Gaszka Adam, Gaszka Leszek, Gata Dominik, Gatz Jarosław, Gatz Robert, Gaudyn Paweł, Gaus Sławek, Gauze Michał, Gawłowski Tomasz, Gawda Marcin, Gawdzik Marek, Gaweł Cezary, Gaweł Daniel, Gaweł Jarosław, Gaweł Krzysztof, Gaweł Marcin, Gaweł Wanda, Gawecki Jacek, Gawęda Adam, Gaweda Tomasz, Gawędzki Mateusz, Gawek Andrzej, Gawel Daniel, Gawera Andrzej, Gawkowski Krzysztof, Gawlak Adam, Gawlak Darek, Gawlak Dominik, Gawle Piotr, Gawlik Łukasz, Gawlik Andrzej, Gawlik Artur, Gawlik Elżbieta, Gawlik Grzegorz, Gawlik Marcin, Gawlik Roman, Gawlik Szczepan, Gawlik Tomasz, Gawlik Włodzimierz, Gawlikowski Maciej, Gawlikowski Paweł, Gawlowski Grzegorz, Gawor Adrian, Gawor Zygmunt, Gawro Wojciech, Gawron Anna, Gawron Dariusz, Gawron Jacek, Gawron Jerzy, Gawron Krzysztof, Gawron Leszek, Gawron Marek, Gawron Paweł, Gawron Paweł, Gawron Piotr, Gawron Sławomir, Gawronik Aleksander, Gawronowski Rafał, Gawroński Łukasz, Gawroński Adrian, Gawroński Artur, Gawroński Krystian, Gawroński Kuba, Gawroński Maciej, Gawroński Marek, Gawroński Przemek, Gawroński Zbigniew, Gawryłkiewicz Tymoteusz, Gawrych Damian, Gawrylarz Aleksander, Gawrylik Grzegorz, Gawrylkiewicz Tymek, Gawryo Jan, Gawryo Piotr, Gawrysiak Dariusz, Gawrysiak Jarosław, Gawrysiak Rafał, Gawryszczak Michał, Gawryszewski Robert, Gawryszuk Jakub, Gazda Łukasz, Gazdzicki Krzysztof, Gbur Andrzej, Gbur Krzysztof, Gbyliczek Piotr, Gdala Marek, Gdaniec Łukasz, Gdor Krystian, Gdula Jakub, Gelesz Tomasz, Gębala Ewelina, Gębala Grzegorz, Gebarowski Karol, Gebczak Krzysztof, Gębczyk Wojciech, Gebel Tomasz, Gebert Andrzej, Gebert Janusz, Gebica Tadeusz, Gebicki Jarek, Gebicki Marcin, Gębicki Paweł, Gębicki Rafał, Gebka Bartosz, Gebka Jarosław, Gebler Marcin, Geborys Maciej, Gęborys Maciej, Gęborys Maciek, Gębski Adam, Gębski Mariusz, Gębski Sebastian, Gędziorawski Kazimierz, Gehrke Tomasz, Geisler Daniel, Geisler Rafał, Gelbach Adam, Gellert Łukasz, Gembaszewski Mateusz, Gembora Krzysztof, Gemel Aleksander, Gendarz Krzysztof, Gendek Andrzej, Gendek Piotr, Geniusz Andrzej, Gens Paweł, Geoek Iwona, Georgijew Borys, Geraga Zbigniew, Gerasik Tomasz, Gerc Michał, Gerej Paweł, Geresz Adam, Gerkowicz Marcin, Gerlach Andrzej, Gerlach Urszula, Gerlich Bartek, Gers Arkadiusz, Gerszewski Jerzy, Gertig Piotr, Gertz Krystian, Gerwatowski Cyprian, Gerwatowski Tomasz, Gerwatowski Wojciech, Gesikowski Piotr, Gesiorowski Teodor, Getka Piotr, Getka Radosław, Giżowski Karol, Giżowski Maciej, Gizycki Krzysztof, Gizyński Marcin, Gilko Witold, Gibała Leszek, Gibadło Adam, Gibas Artur, Gibas Krzysztof, Gibas Piotr, Gibki Tomasz, Gibowski Grzegorz, Gibuła Paweł, Gicala Bartek, Gicala Maciek, Giczewski Paweł, Gidaszewski Zbigniew, Gideciński Krzysztof, Gidlewski Ireneusz, Giezyński Łukasz, Giełażewski Grzegorz, Giełczyk Henryk, Giełdoń Artur, Giełtowski Piotr, Giec Dariusz, Giedrojć Jan, Giedrojć Jan, Giedrowicz Janusz, Giedrys Rafał, Giedziun Kamil, Giej Dariusz, Giel Maciej, Giel Sebastia, Giel Sebastian, Giel Tomasz, Giela Michał, Gielas Dominik, Gielas Tomasz, Gielec Marcin, Gieltowski Piotr, Giemza Adam, Gieniusz Wawrzyk, Gierłowski Krzysztof, Giera Robert, Gierak Piotr, Gierasimczyk Tomasz, Gierczyk Tomasz, Gierdalski Łukasz, Gierejczyk Dariusz, Gieremek Sławomir, Giergiczny Maciej, Giergielewicz Sławomir, Gierlicki Marcin, Gierma Grzegorz, Giermek Łukasz, Giermek Krzysztof, Gieroba Piotr, Gieron Łukasz, Giers Rafał, Gierszewski Antoni, Gierszewski Arkadiusz, Gierszewski Bartosz, Gierszewski Robert, Giertler Andrzej, Gierucki Łukasz, Gierudszyński Łukasz, Gierula Robert, Gierula Wojciech, Gierulski Mikołaj, Gieruszyński Łukasz, Gieruszyński Łukasz, Gieruszyński Janusz, Gierzałtowicz Marcin, Giętka Krzysztof, Gietka Michał, Gietrych Remigiusz, Gil Jarosław, Gil Maciej, Gil Marcin, Gil Michał, Gil Piotr, Gil Rafał, Gil Tomek, Gil Włodzimier, Gilewicz Jacek, Gilewicz Wojciech, Giliciński Tomek, Gilis Piotr, Gilka Bogdan, Gilkol Bogdan, Gill Jakub, Gillner Piotr, Gilowski Roland, Gilski Ryszard, Gimlewicz Rafał, Gimzewski Krzysztof, Ginalski Artur, Ginalski Michał, Ginalski Rafał, Girsa Bartosz, Girsa Marcin, Giszczak Tomasz, Giszka Krzysztof, Gitnalski Artur, Giza Łukasz, Giza Jakub, Giza Rafał, Giza Rafał, Giza Tomasz, Gizelski Krzysztof, Gizelski Mariusz, Giziński Łukasz, Giziński Krzysztof, Giziński Patryk, Gizler Tomasz, Gizmajer Jan, Gizmajer Mirosław, Gizycki Konrad, Gizycki Paweł, Glab Tomasz, Glabian Marcin, Glabik Maciej, Glabowicz Michał, Glabski Piotr, Gladki Paweł, Gladosz Artur, Gladysz Blazej, Glanert Konrad, Glaracz Łukasz, Glasel Robert, Glaza Maciek, Glaza Michał, Glazek Wojciech, Glazer Wojciech, Glazewski Zbigniew, Glegoła Wojciech, Gleń Marcin, Glied Krzysztof, Glin Małgorzata, Gliniecki Jacek, Glinka Arkadiusz, Glinka Michał, Glinka Szymon, Gliński Łukasz, Gliński Lech, Gliński Rafał, Gliński Sławomir, Gliszczyński Andrzej, Gliszczyński Wojciech, Gliwa Michał, Glixelli Tomasz, Globisz Bartosz, Glod Tomasz, Glodzik Urszula, Glogier Rafał, Glogowski Adam, Glogowski Marek, Glogowski Tomasz, Glomb Adrian, Glonek Krystian, Gloniany Dominik, Glowacka Agata, Glowacki Arek, Glowacki Jarosław, Glowacki Jerzy, Glowacki Kamil, Glowacki Tomasz, Glowacz Łukasz, Glowacz Łukasz, Glowacz Artur, Glowala Kacper, Glowczewski Łukasz, Glowczewski Sebastian, Glowicki Bartek, Gluchy Piotr, Glugla Dariusz, Glugla Henryk, Gluszek Adam, Gluszek Bartłomiej, Gluszek Cezary, Gluszek Michał, Gluszkiewicz Jakub, Gluza Paweł, Gmach Adam, Gmachowski Marcin, Gmaj Piotr, Gmerek Bartłomiej, Gmiński Paweł, Gmurczyk Marcin, Gnabasik Tomasz, Gnacek Szymon, Gnas Paweł, Gnat Iwo, Gnat Marcin, Gneza Tomasz, Gniadek Czesław, Gniadek Grzegorz, Gniadek Marcin, Gniadek Robert, Gniado Maciej, Gniady Krzysztof, Gniadzik Michał, Gniapo Tomasz, Gniatkowski Bolesław, Gniazdowski Łukasz, Gniazdowski Jakub, Gniewek Przemek, Gniewkowski Adrian, Gniot Magdalena, Gniotek Tomasz, Gniza Grzegorz, Gnojczewski Robert, Gnybek Marek, Gnyp Piotr, Gołąb Filip, Gołąb Filip, Gołąb Grzegorz, Gołąb Krzysztof, Gołąb Marek, Gołąb Michał, Gołąb Rafał, Gołąbek Piotr, Gołąbek Tomasz, Gołąbowski Wojciech, Gołacki Lech, Gołasa Emanuel, Gołaszewski Łukasz, Gołaszewski Piotr, Gołata Karol, Gołata Przemysław, Goławski Krzysztof, Gołda Artur, Gołda Bartek, Gołda Maciej, Gołda Michał, Gołda Mirosław, Gołdyn Szymon, Gołdynia Marcin, Gołębiewska Agnieszka, Gołębiewska Hanna, Gołębiewski Dariusz, Gołębiewski Dominik, Gołębiewski Maciej, Gołębiewski Maksymilian, Gołębiewski Marek, Gołębiewski Paweł, Gołębiewski Władysław, Gołębiewski Zbigniew, Gołębiowski Maksymilian, Gołębiowski Adam, Gołębiowski Hubert, Gołębiowski Jakub, Gołębiowski Kazimierz, Gołębiowski Maksymilian, Gołębiowski Mirosław, Gołębiowski Paweł, Gołębiowski Robert, Gołębiowski Stanisław, Gołębnik Marcin, Gołkowska Elżbieta, Gołkowski Krzysztof, Gołkowski Sebastian, Gołofit Jacek, Gołosa Emanuel, Gołowkow Andrzej, Gołuchowski Tomasz, Gołyszny Dawid, Gołyźniak Grzegorz, Gobczakowicz Marcin, Goc Łukasz, Gocaliński Igor, Gocel Kamil, Goclowski Marek, Goczuła Bartosz, Godaj Aleksandra, Godel Piotr, Godlewski Łukasz, Godlewski Grzegorz, Godlewski Krzysztof, Godlewski Michał, Godlewski Norbert, Godlewski Piotr, Godlewski Tomasz, Godliński Piotr, Godliński Piotr, Godniak Adrian, Godniak Maciej, Godoj Zbigniew, Godula Marcin, Godyn Paweł, Godyń Paweł, Godźwa Tomasz, Godzina Łukasz, Godzina Filip, Gogacz Aleksander, Gogacz Anna, Gogol Dominik, Gogol Patryk, Gogolak Patryk, Gogolewski Szymon, Gogula Wojciech, Goianek Stanisław, Goik Piotr, Gojtowski Maciej, Gola Artur, Gola Bartłomiej, Gola Grzegorz, Gola Maciej, Golab Andrzej, Golab Krzysztof, Golab Mateusz, Golab Rafał, Golabek Dariusz, Golaj Krystian, Golański Artur, Golański Marcin, Golant Czesław, Golar Krystian, Golara Witold, Golasa Emanuel, Golasiński Igor, Golasz Marek, Golasz Marek, Golaszewski Artur, Golat Krzysztof, Golawski Robert, Golcz Piotr, Golczewski Wojciech, Golda Tomasz, Goldman Rafał, Goldsztajn Leszek, Goldyn Szymon, Goldys Artur, Golebiewski Dariusz, Golebiewski Jarek, Golebiewski Krzysztof, Golebiewski Paweł, Golebiewski Piotr, Golebiowski Adam, Gołębiowski Adam, Golebiowski Kazimierz, Gołębiowski Krzysztof, Golebiowski Maciej, Golebiowski Piotr, Golebowski Paweł, Golec Adamm, Golec Michał, Golec Piotr, Golec Ryszard, Golec Tadeusz, Golek Marcin, Golema Wojciech, Golen Bartosz, Goliasz Sławomir, Golik Marcin, Golik Marek, Golik Mariusz, Golik Piotr, Golik Sławomir, Golik Sebastian, Golimont Krzysztof, Golimowski Dawid, Goliński Marek, Golis Artur, Goliszek Jan, Golka Krzysztof, Golniewicz Renata, Golon Roman, Gołonka Marcin, Gołonka Paweł, Gołonka Rafał, Gołonko Dariusz, Golowkow Andrzej, Gołubiński Leszek, Gołubowicz Jerzy, Gołuch Marcin, Gołuch Rafał, Gołuch Robert, Gołuchowski Tomasz, Gołus Jerzy, Gołus Mariusz, Gomet Krzysztof, Gomołuch Tomasz, Gomułka Paweł, Gomułka Robert, Gomułka Bartosz, Gomułka Jakub, Goncerz Marcin, Gonciarz Andrzej, Gondek Piotr, Gondek Przemek, Gondek Tomasz, Gonera Hubert, Gonera Sebastian, Gonerko Marcin, Gonet Krzysztof, Goniarski Paweł, Gonkiewicz Andrzej, Gonkowski Michał, Gonsior Krzysiek, Gonta Łukasz, Gontarek Jakub, Gontarek Marcin, Gontarski Patryk, Gontarz Łukaszek, Gontarz Krzysztof, Gontarz Marcin, Gontarz Tomasz, Gontarz Waldemar, Gontaszewski Przemysław, Gontkiewicz Paweł, Goć Andrzej, Goć Marcin, Gościk Wadim, Gościmiński Łukasz, Gościński Jarosław, Gościński Paweł, Gościński Rafał, Gorączko Marek, Gora Andrzej, Gora Bartosz, Gora Jarosław, Gora Krzysztof, Góra Maciej, Góra Piotr, Goraj Arek, Goraj Arkadiusz, Gorajec Piotr, Gorajek Aleksander, Gorajska Danuta, Gorajski Marcin, Gorak Łukasz, Górak Andrzej, Góral Jacek, Goral Janusz, Góral Karol, Góral Maciej, Góral Marcin, Góral Mariusz, Góral Paweł, Góral Piotr, Goral Rafał, Góral Rafał, Góral Sebastian, Góral Wojciech, Góral Zdzisława, Goralczyk Łukasz, Goralczyk Łukasz, Góralczyk Łukasz, Góralczyk Marcin, Góralczyk Piotr, Góralczyk Roman, Góralski Daniel, Góralski Dawid, Goralski Jacek, Góralski Jacek, Goralski Marci, Goralski Paweł, Góralski Piotr, Góralski Robert, Górawski Łukasz, Gorawski Robert, Gorazialski Tomasz, Goraziński Tomasz, Goraziński Tomek, Gorbaczow Janusz, Gorbaczow Michail, Gorczak Andrzej, Górczak Remik, Gorczyca Łukasz, Gorczyca Marek, Gorczyca Piotr, Gorczyca Radek, Gorczyca Rafał, Górczyński Mariusz, Gorczyński Rafał, Górczyński Sebastian, Górecka Krystyna, Górecka Magdalena, Górecka Wiesława, Górecki Damian, Górecki Dominik, Górecki Grzegorz, Górecki Hubert, Górecki Jarosław, Górecki Jerzy, Górecki Maciej, Górecki Maciek, Gorecki Marcin, Górecki Marcin, Gorecki Mariusz, Górecki Mariusz, Górecki Mateusz, Gorecki Michał, Górecki Paweł, Górecki Piotr, Górecki Przemysław, Gorecki Tomek, Gorecki Wojciech, Górecki Wojciech, Gorel Adam, Gorgol Aleksander, Gorgol Dominik, Gorgolewski Rafał, Gorgon Dariusz, Gorgul Jan, Gorka Grzegorz, Górka Krzysztof, Gorka Magdalena, Górka Marcin, Górka Mariusz, Górka Michał, Gorka Tomasz, Gorkowski Paweł, Gorla Robert, Gorla Teresa, Gorlewicz Jarosław, Gormiński Czesław, Gormiński Piotr, Górna Maria, Górniak Mariusz, Górniak Wojciech, Gornicki Łukasz, Gornicki Andrzej, Górnicki Andrzej, Górnicki Jerzy, Gornicki Maciej, Gornicki Marian, Górnicki Michał, Górnicki Radosław, Górniewicz Marcin, Gornik Piotr, Górnik Robert, Górnik Sebastian, Gornisiewicz Grzegorz, Górny Bronisław, Gorny Krystian, Górny Leszek, Gorny Maciej, Górny Marcin, Górny Marek, Górny Michał, Górny Paweł, Górny Piotr, Górny Tomasz, Gorol Michał, Goroński Tomasz, Gorraj Arek, Gorska Hanna, Górska Hanna, Górska Liliana, Górski Jan, Górski Kamil, Górski Michał, Gorski Łukasz, Górski Adam, Górski Adrian, Górski Andrzej, Gorski Artur, Górski Dariusz, Górski Dominik, Gorski Edward, Górski Grzegorz, Gorski Jacek, Górski Jakub, Gorski Julian, Gorski Maciej, Górski Marcin, Górski Marek, Górski Michał, Górski Mikołaj, Górski Paweł, Górski Piotr, Górski Rafał, Górski Robert, Górski Sławomir, Górski Sebastian, Górski Tomasz, Górski Tomek, Gorski Wojciech, Górski Zbigniew, Gorstka Dariusz, Gortat Robert, Goryca Andrzej, Goryczka Adam, Gorywoda Łukasz, Gorzelak Krystian, Gorzelańczyk Bartłomiej, Gorzelanczyk Piotr, Gorzeński Cezary, Gorzkiewicz Damian, Gorzkiewicz Krzysztof, Gorzkowski Jakub, Gorzkowski Michał, Górzny Marcin, Gorzny Piotr, Gorzuchowski Adam, Gorzula Bartosz, Gorzycki Jacek, Gos Damian, Gosławska Iwona, Gosciniak Marcin, Gosek Dariusz, Gosik Maciej, Gosz Paweł, Goszczyk Tomasz, Goszczyński Tomek, Goszkiewicz Grzegorz, Goszłowtt Zbigniew, Goszyk Wojciech, Gotartowski Marcin, Gotkiewicz Dariusz, Gotkowski Piotr, Gotlib Paweł, Gotowalski Marcin, Gotowiec Tomasz, Gottschling Piotr, Gottwald Marek, Gotwalski Grzegorz, Gowin Jakub, Goździewicz Filip, Goździewicz Mirosław, Goździewicz Paweł, Goździkowski Łukasz, Gozdan Andrzej, Gozdek Grzegorz, Gozdek Kamil, Gozdek Maciej, Gozdek Michał, Gozdur Michał, Gozdziewicz Mirosław, Grąbczewski Aleksander, Grącki Artur, Grącalski Piotr, Grądowy Paweł, Grądziel Krzysztof, Grażdziel Szymon, Grażyna Stańczyk, Grałek Maciej, Grałek Maciek, Grab Grzegorz, Graba Bartek, Grabala Paweł, Grabań Michał, Grabara Mariusz, Grabarczyk Bartek, Grabarczyk Danuta, Grabarczyk Dariusz, Grabarczyk Krystyna, Grabarczyk Michał, Grabarczyk Tomasz, Grabarek Daniel, Grabarek Przemek, Grabarski Grzegorz, Grabczak Robert, Grabczyk Elwira, Grabe Aleksander, Grabek Cezary, Grabiała Piotr, Grabian Szymon, Grabiański Łukasz, Grabias Marek, Grabicki Łukasz, Grabicki Krzysztof, Grabicki Mateusz, Grabiec Łukasz, Grabiec Mateusz, Grabiński Dariusz, Grabiński Tomasz, Grabiszewski Robert, Grabka Jakub, Grabka Jerzy, Grabka Marcin, Grabłewski Grzegorz, Graboś Michał, Graboś Paweł, Grabowska Hanna, Grabowski Adam, Grabowski Łukasz, Grabowski Adam, Grabowski Adrian, Grabowski Aleksander, Grabowski Artur, Grabowski Bartosz, Grabowski Cezary, Grabowski Daniel, Grabowski Dariusz, Grabowski Dawid, Grabowski Feliks, Grabowski Jacek, Grabowski Jakub, Grabowski Janusz, Grabowski Kamil, Grabowski Krzysztof, Grabowski Maciej, Grabowski Maciek, Grabowski Marcin, Grabowski Marek, Grabowski Mariusz, Grabowski Michał, Grabowski Olaf, Grabowski Paweł, Grabowski Piotr, Grabowski Przemek, Grabowski Przemysław, Grabowski Radek, Grabowski Radosław, Grabowski Rafał, Grabowski Robert, Grabowski Sławomir, Grabowski Sebastian, Grabowski Szymon, Grabowski Tomasz, Grabowski Wojciech, Grabowski Zbigniew, Grabowy Maciek, Grabowy Michał, Grabski Dariusz, Graca Andrzej, Gracz Krzysztof, Gracz Marek, Graczyk Maciej, Graczyk Michał, Graczyk Szymon, Graczyk Tomasz, Graczyk Wojciech, Graczyk Zbigniew, Graczykowski Dominik, Grad Krzysztof, Grad Witold, Gradecki Sergiusz, Gradek Agnieszka, Gradowska Ewa, Gradowska Grazyna, Gradowski Dariusz, Graczielewski Paweł, Gradzik Marcin, Gradzik Paweł, Gradziuk Marcin, Graefling Seweryn, Graf Marcin, Graj Maciej, Graj Maciek, Graj Marcin, Grajda Przemysław, Grajdek Jakub, Grajdek Paweł, Grajek Marcin, Grajewski Michał, Grajnert Adrian, Grala Grzegorz, Grala Józef, Graliński Rafał, Gramacki Maciej, Granat Marcin, Grandt Patryk, Granowski Krzysztof, Graszk Dariusz, Gratka Michał, Gratkiewicz Marek, Grauł Jarek, Grazka Grzegorz, Grdeń Łukasz, Grdeń Mariusz, Grebowiec Sławek, Grebowski Radosław, Greczner Olga, Greczyszyn Jacek, Gręda Przemysław, Grędalski Piotr, Grędzińska Jolanta, Grefling Dorota, Gregorczyk Kamil, Gregorczyk Karol, Gregorczyk Sebastian, Greguła Rafał, Greinert Andrzej, Grejć Paweł, Grela Damian, Grela Marcin, Grela Michał, Grela Paweł, Grela Szymon, Grelka Piotr, Greiow Dominik, Gren Marcin, Gren Radosław, Greń Wojciech, Grenda Grzegorz, Grendysz Grazyna, Grendzisz Henryk, Greniger Jacek, Grewling Wojciech, Grim Łukasz, Grobaz Tomasz, Grobel Jacek, Grobelny Jacek, Grobelny Jarosław, Grobelny Marcin, Grobelny Piotr, Grobelny Tomasz, Groblewski Piotr, Groborz Jacek, Groborz Tomasz, Grochal Adam, Grochal Jerzy, Grochocki Adam, Grocholski Bartosz, Grochowiak Rafał, Grochowiec Paweł, Grochowska Danuta, Grochowski Łukasz, Grochowski Dawid, Grochowski Krystian, Grochowski Krzysztof, Grochowski Ludwik, Gruchowski Marek, Grochowski Robert, Grodecki Piotr, Grodek Krzysztof, Grodz Radosław, Grodzicki Marek, Grodzicki Radek, Grodzki Krzysztof, Grodzki Mariusz, Grodzki Rafał, Grodzki Roland, Groenwald Krzysztof, Groenwald Krzysztof, Grolik Adam, Gromacki Grzegorz, Gromacki Ireneusz, Gromada Adam, Gromadka Daniel, Gromadzki Grzegorz, Gromek Krzysztof, Gromek Małgorzata, Gromek Maciej, Gromek Mateusz, Gromek Robert, Gromelski Rafał, Gromko Radosław, Gromny Dariusz, Gron Michał, Gronalewski Roman, Gronczewski Paweł, Gronicki Artur, Gronkiewicz Adam, Gronkowski Bartłomiej, Gronostaj Bartosz, Gronowski Filip, Gronowski Krzysztof, Gronowski Marek, Gronuo Artur, Gros Krzysztof, Gross Marcin, Gross Wiesława, Gross Wojciech, Grossman Michał, Grostawski Dariusz, Grosz Adrian, Groszewski Jacek, Groszewski Marcin, Groszewski Tomasz, Groth Jarosław, Grotyński Maksymilian, Gruba Michał, Gruba Mirosław, Grubecka Maria, Grubecki Grzegorz, Gruber Krzysztof, Gruber Mateusz,

Czytelnicy

Gruby Łukasz, Gruca Lech, Gruca Tomasz, Gruchalski Sebastian, Gruchot Mariusz, Gruda Marek, Grudnik Jan, Grudnik Piotr, Grudnik Przemek, Grudnik Przemysław, Grudziąz Michał, Grudziądz Michał, Grudziecki Adam, Grudzień Jolanta, Grudzień Ludwik, Grudziński Dariusz, Grudziński Marcin, Grudziński Michał, Grudziński Paweł, Grudziński Tomasz, Grudziński Władysław, Grund Łukasz, Gruner Łukasz, Gruner Andrzej, Gruntkowski Józef, Grunwald Michał, Grusierzak Marek, Gruskoć Maciej, Gruszczak Marek, Gruszczyk Krzysztof, Gruszczyński Marcin, Gruszczyński Michał, Gruszczyński Piotr, Gruszczyński Stefan, Gruszczyński Wojtek, Gruszecki Michał, Gruszecki Roman, Gruszeczka Marcin, Gruszka Łukasz, Gruszka Bartosz, Gruszka Dominik, Gruszka Grzegorz, Gruszka Maciej, Gruszka Marcin, Gruszka Marian, Gruszka Michał, Gruszka Stanisław, Gruszka Tomasz, Gruszka Witold, Gruszkiewicz Piotr, Gruszkowski Paweł, Gruszkwski Paweł, Gruza Grzegorz, Gryc Szymon, Gryciuk Michał, Grycner Piotr, Grycz Grzegorz, Grycz Maciej, Grycz Michał, Gryczka Grzegorz, Gryczka Mariusz, Gryczyński Dominik, Grydyk Maciej, Gryga Władysław, Grygiel Artur, Grygiel Jakub, Grygiel Piotr, Grygienć Kamil, Grygieniec Elżbieta, Gryglaszewski Wojciech, Gryka Grzegorz, Gryka Marek, Gryko Adam, Gryko Grzegorz, Gryko Rafał, Grymuza Marcin, Grynicz Tomasz, Grynienko Leszek, Gryniewicz Wojciech, Gryniewski Łukasz, Grynik Tomasz, Grypczyński Rafał, Grys Marcin, Gryt Marek, Gryz Marcin, Gryz Piotr, Gryzło Jarosław, Gryza Sebastian, Grządka Karol, Grządka Przemysław, Grządziel Maciej, Grządziel Mirosław, Grządzielski Michał, Grządzielsky Robert, Grząślewicz Jarek, Grzaba Krzysztof, Grzaba Przemek, Grzadka Przemysław, Grzadkowski Mariusz, Grzadziel Maciej, Grzadziela Krzysztof, Grzanka Jacek, Grzanka Piotr, Grzanka Wojciech, Grzebinoga Michał, Grzebski Marcin, Grzebwoga Michał, Grzebyta Tomasz, Grzech Łukasz, Grzechnik Jerzy, Grzechowiak Tomasz, Grzeczkowski Tomasz, Grzecznowski Tomek, Grzęda Robert, Grzędzielski Michał, Grzegorczyk Łukasz, Grzegorczyk Adam, Grzegorczyk Krzysztof, Grzegorczyk Michał, Grzegorczyk Piotr, Grzegorczyk Wojciech, Grzegorek Artur, Grzegorek Jolanta, Grzegorek Marcin, Grzegorski Mariusz, Grzegorski Michał, Grzegorski Robert, Grzegorz Łukasz, Grzegorz Dominik, Grzegorz Jakubiak, Grzegorz Marek, Grzegorzak Krzysztof, Grzegorzek Marian, Grzegorzek Wojciech, Grzegorzewski Marek, Grzegorzyce Bartosz, Grzegrzułka Laura, Grzegulski Paweł, Grzeja Krzysztof, Grzejdziak Tomek, Grzejszczak Krzysztof, Grzejszczak Michał, Grzejszczyk Mariusz, Grzel Rafał, Grzeła Kuba, Grzelak Adam, Grzelak Agnieszka, Grzelak Jacek, Grzelak Jan, Grzelak Krzysztof, Grzelak Michał, Grzelakowski Michał, Grzelankowski Sebastian, Grzelczak Marcin, Grzelczak Ewa, Grzelczak Roman, Grzelczyk Piotr, Grzelka Bartosz, Grzemba Tomasz, Grzemowski Radosław, Grzempczyński Robert, Grzemski Piotr, Grzeo Andrzej, Grzeoko Adam, Grzeoko Szymon, Grzeokowiak Grzegorz, Grzeokowiak Michał, Grzeolowski Piotr, Grzesiak Krystian, Grzesiak Krzysztof, Grzesiak Małgorzata, Grzesiak Marcin, Grzesiak Mateusz, Grzesiak Michał, Grzesiak Paweł, Grzesiak Piotr, Grzesiak Rafał, Grzesica Andrzej, Grzesica Janusz, Grzesik Grzegorz, Grzesik Maciej, Grzesik Piotr, Grzesikiewicz Łukasz, Grzesikiewicz Mariusz, Grzesikowski Michał, Grzesko Adam, Grzeskowiak Michał, Grzeslak Konrad, Grzeszczak Grzegorz, Grzeszczak Tomasz, Grzeszczuk Andrzej, Grzeszczuk Jarosław, Grzeszczuk Maciek, Grzeszczuk Patryk, Grzeszczyk Jerzy, Grzeszczyk Maciej, Grzeszczyk Michał, Grzeszczyk Tomasz, Grzeza Tomasz, Grzona Henryk, Grzonka Walter, Grzyb Łukasz, Grzyb Paweł, Grzyb Robert, Grzybała Piotr, Grzybczak Szymon, Grzybek Grzegorz, Grzybek Tomasz, Grzybkowski Michał, Grzybowska Edyta, Grzybowski Łukasz, Grzybowski Janek, Grzybowski Marcin, Grzybowski Mateusz, Grzybowski Michał, Grzybowski Tomasz, Grzybowski Wojciech, Grzymiłoawski Marcin, Grzyo Sebastian, Grzywa Andrzej, Grzywa Konrad, Grzywa Zdzisław, Grzywacz Krzysztof, Grzywacz Tomasz, Grzywacz Wojciech, Grzywacz Wojtek, Grzywaczewski Mariusz, Grzywiński Witold, Grzywna Piotr, Grzywna Robert, Grzywnowicz Michał, Grzywocz Jacek, Grzywocz Leszek, Gubała Marcin, Gubała Piotr, Gubała Łukasz, Gubała Mariusz, Gubała Tomasz, Gubernat Radosław, Guć Marian, Gucki Tadeusz, Gucwa Wojciech, Gudalewicz Igor, Gudalewski Tomasz, Gudejko Michał, Gudyka Łukasz, Gudynowski Artur, Gudzik Artur, Guenther Werner, Gugała Karol, Gugul Maciek, Guja Piotr, Guła Grzegorz, Guła Paweł, Gulaj Radosław, Gulbicki Ryszard, Gulbiński Grzegorz, Gulbiński Grzegorz, Gulbowicz Łukasz, Guliński Rafał, Guliński Tomasz, Gulkiewicz Andrzej, Gulmantowicz Piotr, Gumiennik Grzegorz, Gumiński Michał, Gumółka Mirosław, Gumowski Aleksander, Gumowski Leszek, Gumułka Przemysław, Gumula Sebastian, Gunia Marcin, Gunia Mariusz, Guotak Piotr, Gural Anna, Gural Tomasz, Gurba Mirosław, Gurbała Grzegorz, Gurbała Włodzimierz, Gurgas Mariusz, Gurgielewicz Marcin, Gurgiewicz Przemysław, Gurgul Aleksander, Gurowski Łukasz, Gurtowski Krzysztof, Gurtowski Piotr, Gurynowicz Paweł, Guss Borys, Gustaw Dariusz, Gut Michał, Gut Paweł, Gut Piotr, Gutan Mirosław, Gutkiewicz Andrzej, Gutkiewicz Marcin, Gutknecht Piotr, Gutkowski Jakub, Gutkowski Piotr, Gutmacher Maciej, Gutowska Alina, Gutowski Krzysztof, Gutowski Tomasz, Guździoł Łukasz, Guździoł Grzegorz, Guz Krzysztof, Guz Mateusz, Guz Piotr, Guz Tomasz, Guzdek Mariusz, Guzik Adam, Guzik Jacek, Guzik Wojtek, Guzik Zdzisław, Guzowski Darek, Guzowski Mirosław, Gwara Krzysztof, Gwara Tomasz, Gwiazda Bartłomiej, Gwiazda Konrad, Gwiazda Michał, Gwiazda Radosław, Gwizdała Przemysław, Gwizdak Ryszard, Gwizdalski Przemek, Gwizdek Jacek, Gwizdon Wojciech, Gwóźdź Jakub, Gwóźdź Szymon, Gwóźdź Tomasz, Gwozdecka Edyta, Gwozdecki Jarosław, Gwozdek Michał, Gynarski Robert, Gzel Rafał, Gzilke Łukasz, Gzyl Maciej, Gzyl Marcin

H Hącia Adam, Hładij Rafał, Hławka Bartosz, Hłobaż Artur, Hałładaj Michał, Hałabura Paweł, Hałabuza Bartłomiej, Hałaciński Daniel, Hałas Maciej, Hałas Piotr, Hałaczyc Filip, Hałęda Tomasz, Hałęza Tomasz, Hałbiński Daniel, Hałza Tomasz, Haś Paweł, Haas Marek, Habdas Helena, Habdas Wojciech, Haber Robert, Haberka Adam, Haberka Michał, Haberka Paweł, Haberko Marek, Habior Artur, Habowski Krzysztof, Habrat Krzysztof, Habryka Marcin, Haczkiewicz Mariusz, Haczyk Marcin, Hadada Wojciech, Hadała Piotr, Hadam Bożena, Hadam Krzysztof, Hadam Tomasz, Hadka Edward, Hadka Michał, Hadrowicz Andrzej, Hadyniak Krystian, Haintze Tomasz, Haj Tomasz, Hajdacki Janusz, Hajdamacki Patryk, Hajdarowicz Bartosz, Hajdas Tomasz, Hajder Łukasz, Hajduła Krzysztof, Hajduk Łukasz, Hajduk Fabian, Hajduk Grzegorz, Hajduk Jan, Hajduk Jarosław, Hajduk Paweł, Hajduk Robert, Hajdukiewicz Szymon, Hajec Michał, Hajek Marcin, Hajka Marcin, Hajnisz Aleksander, Hajnosz Piotr, Hajnrich Maciej, Hajnrych Tomasz, Hajnus Dariusz, Hajok Dawid, Hajzler Łukasz, Hajzler Łukasz, Hakenszmidt Krzysztof, Halaczek Jarek, Halaczek Zbigniew, Haładaj Tomasz, Haładyj Paweł, Halagarda Tomasz, Halas Maciej, Hałastra Łukasz, Haleza Tomasz, Halgas Andrzej, Halina Podolak, Halina Przeniosło, Halkiew Paweł, Halkowicz Tomasz, Hallmann Henryk, Hallmann Marek, Haluch Przemysław, Halwa Maciej, Hamed Mariusz, Hamera Dominik, Hamerlik Marek, Hamerski Łukasz, Hamerski Michał, Hamerski Piotr, Hamrd Beata, Hamrol Piotr, Hamulewicz Wojciech, Hamulewicz Wojtek, Hanajczyk Bartek, Hanarz Krzysztof, Hanasiewicz Michał, Hanczakowski Maciek, Hanczaruk Marcin, Handarowicz Roman, Handwerker Łukasz, Handzel Piotr, Handzel Roman, Handzelewicz Paweł, Hanejko Tomasz, Hanel Piotr, Hanisz Artur, Hanisz Tomasz, Hankiewicz Adam, Hański Piotr, Hanślik Grzegorz, Hanula Tomasz, Hanusiak Adam, Hanuszkiewicz Piotr, Hanyzewski Mikołaj, Hanz Piotr, Harabura Jacek, Haranczyk Anna, Harasimczyk Rafał, Harasimiuk Wojciech, Harasimowicz Łukasz, Harasimowicz Janusz, Harasimowicz Marek, Harasimowicz Paweł, Harasymenko Marcin, Harazim Marek, Harazin Henryk, Harbuz Tomasz, Harczuk Tomasz, Haręza Marek, Haremski Maciej, Hareza Marek, Harezlak Karol, Harhatow Jacek, Harka Marcin, Harmata Dariusz, Hartleb Jacek, Hartwig Robert, Harwig Mariusz, Harz Adam, Harz Piotr, Hase Barbara, Hasiak Szymon, Hasiuk Józef, Hasiuk Paweł, Hasiuk Tomasz, Hasnik Damian, Hass Artur, Hassa Janusz, Hasse Maciej, Hasse Roman, Hasse Stanisław, Hasza Wojtek, Hat Grzegorz, Hat Sebastian, Hatowski Dawid, Haufa Krzysztof, Hauke Aleksander, Hawliczek Tadeusz, Hawran Artur, Hawran Grzegorz, Hawrot Tomasz, Hawrylak Michał, Hawryluk Łukasz, Hawryluk Michał, Hawryluk Olgierd, Hawryszków Łukasz, Heba Gracjan, Hebda Piotr, Hebdowski Marcin, Hebel Krzysztof, Hebenstreit Bogdan, Heblik Michał, Heciak Aleksander, Heczko Paweł, Heczko Wojciech, Hefczyc Emil, Heinrich Marcin, Hejda Przemysław, Hejduk Dominik, Hejduk Jan, Hejnar Damian, Hejnowski Sebastian, Helbin Maciej, Heidt Marek, Heidt Radosław, Helfer Paweł, Heliński Marcin, Heliński Michał, Hellebrand Bartek, Heller Jacek, Heller Michał, Heilich Joanna, Helman Tomasz, Helt Edward, Hendel Marek, Hendzel Bartek, Heneczkowski Paweł, Henig Adrian, Henke Krzysztof, Henning Mirosław, Henning Mirosław, Henryk Olgierd, Henryk Rybica, Henryk Smoliński, Henschke Jacek, Henselek Michał, Henszel Witold, Hentszkel Michał, Henzel Przemek, Henzel Przemysław, Hepert Dariusz, Hepner Piotr, Herbut Marcin, Hercer Tomasz, Herchel Michał, Hercog Jarosław, Hereda Paweł, Hereer Tomasz, Herejczak Mariusz, Herholc Kamil, Hering Maciej, Herla Karol, Herla Piotr, Herman Artur, Herman Dominik, Herman Maciej, Herman Michał, Herman Przemek, Hermann Barbara, Hermann Dawid, Hermanowski Tadeusz, Hermaszewski Piotr, Hermuła Tomasz, Hermyt Rafał, Hermyt Tomasz, Hernik Krzysztof, Hernik Piotr, Hernik Przemysław, Hernik Wiesław, Herodecki Bartek, Herok Rafał, Herse Karol, Herzke Bartosz, Hetman Piotr, Hetmańczyk Piotr, Hetmański Adam, Hgliński Janusz, Hibner Daniel, Hibner Magda, Hikiert Dominik, Hikiert Krystian, Hikiert Maciej, Hikiert Paweł, Hildeboard Grzegorz, Hiliński Leszek, Hilla Tomasz, Hiller Jolanta, Hiller Rafał, Hintz Maciej, Hinz Adrian, Hirny Sławek, Hirschle Jerzy, Hirsz Krzysztof, Hirth Marcin, Hlibowicki Jakub, Hłowiczko Jurek, Hnacik Andrzej, Hnaciuk Andrzej, Hnatkowski Paweł, Hnyncewicz Filip, Hołda Ziemowit, Hołda Ziomowit, Hołociński Daniel, Hołoń Krzysztof, Hołownia Jan, Hołownia Mateusz, Hołub Konrad, Hołub Cezary, Hołub Konrad, Hoły Daniel, Hoc Remik, Hodara Bartek, Hodara Bartosz, Hodorowicz Łukasz, Hodorowicz Kamil, Hodowany Zbigniew, Hoduń Jarosław, Hodurek Krystian, Hoffer Piotr, Hoffman Łukasz, Hoffman Daniel, Hoffman Ireneusz, Hoffman Kamil, Hoffman Michał, Hoffman Władysław, Hoffmann Daniel, Hoffmann Jacek, Hoffmann Jerzy, Hoffmann Tomasz, Hoffmeister Szymon, Hofman Bartek, Hofmann Piotr, Hoga Zbigniew, Hojan Bartosz, Hojka Ryszard, Hojnacki Michał, Holak Mariusz, Holbaj Mariusz, Holc Bartosz, Holcman Szymon, Holda Przemysław, Holdenmajer Piotr, Holender Aleksandra, Holender Daniel, Holociński Daniel, Holy Zbigniew, Hom Piotr, Homa Marcin, Homa Mateusz, Homa Michał, Homel Arkadiusz, Homeński Tomasz, Homziak Kamil, Honik Piotr, Hopa Damian, Hoppe Janusz, Hoppel Jacek, Horeglad Mariusz, Horla Dariusz, Hornung Mateusz, Horny Marcin, Horodko Łukasz, Horodyński Piotr, Horomański Paweł, Horon Dariusz, Horoszkiewicz Wojciech, Horowski Paweł, Horowski Wiesław, Horst Marek, Horyd Krzysztof, Horydowicz Łukasz, Horyn Łukasz, Horzella Piotr, Hose Jan, Hotloć Paweł, Hrabański Piotr, Hrapkowicz Paweł, Hreczuch Paweł, Hromiński Artur, Hrycaj Mariusz, Hryciuk Tomasz, Hryckowian Bartosz, Hrycyk Andrzej, Hrycyna Orest, Hryń Krzysztof, Hryncewicz Filip, Hryniewicz Adam, Hryniewicz Arkadiusz, Hryniewicz Paweł, Hryniewicz Romuald, Hryniszyn Michał, Hrynkiewicz Łukasz, Hubal Bartosz, Huber Paweł, Hubisz Ryszard, Huculak Adam, Huculak Maciej, Huczak Joanna, Huczek Dominik, Huczek Robert, Hudala Krzysztof, Hudowski Rafał, Hudy Piotr, Hudziak Artur, Hudziec Piotr, Hudzik Mariusz, Huetter Bartłomiej, Huetter Maciej, Huk Krzysztof, Huk Roman, Huk Sylwester, Hulacki Marcin, Humaj Bartosz, Humeńczyk Radosław, Hunia Waldemar, Hupa Iwo, Hupa Jacek, Hurczuch Paweł, Hurich Krzysztof, Hunen Krzysztof, Hunij Artur, Hurka Jacek, Hutko Adam, Hutny Bartłomiej, Hutny Bartek, Hutta Arek, Hutta Arkadiusz, Huzarska Urszula, Hycner Jakub, Hyla Andrzej, Hyla Krzysztof, Hyla Marcin, Hyla Robert, Hyncwski Mirosław, Hyrczyk Andrzej, Hyrlicki Marcin, Hys Damian, Hyzy Tadeusz, Hyzyk Eugeniusz, Hyzyk Sławomir

I Iżewski Tomasz, Ilendo Barbara, Icoluk, Iciek Paweł, Ickiewicz Michał, Idczak Rafał, Ideit Ryszard, Idziak Paweł, Idziaszczyk Ania, Idzik Bartosz, Idzik Remigiusz, Idzikowski Łukasz, Idzikowski Paweł, Idzikowski Robert, Idzikowski Wiktor, Idzikowsky Krystono, Idziniak Tomasz, Idziorek Marek, Idziorek Piotr, Idziorek Robert, Igański Piotr, Igielski Karol, Ignaciuk Maciej, Ignaciuk Roman, Ignaczak Mariusz, Ignaczak Piotr, Ignaczak Rafał, Ignaczak Tomasz, Ignar Jacek, Ignaszak Arkadiusz, Ignasiuk Robert, Ignatow Radosław, Ignatowicz Paweł, Ignatowicz Radek, Ilasz Łukasz, Ilasz Witold, Ilbrański Piotr, Ilczuk Jacek, Ilczuk Jakub, Ilczuk Janusz, Ilczuk Tomasz, Ilczyszyn Rafał, Ilnicki Artur, Ilnicki Marek, Ilowiecki Wojtek, Ilski Grzegorz, Iluczyński Bartosz, Ilukiewicz Jan, Ilusz Dawid, Imbirski Dariusz, Imbs Dariusz, Imiełowski Marek, Imielski Michał, Imiołek Mirosław, Imiołczyk Ryszard, Indyk Tomasz, Indyka Marcin, Inerowicz Daniel, Inglik Zbigniew, Inglot Konrad, Inglot Marcin, Inglot Michał, Inokisz Bartłomiej, Intrys Andrzej, Irach Marcin, Irczyk Bartek, Irek Cezary, Irek Misztur, Irzykowski Jacek, Irzykowski Michał, Isajuk Robert, Iskrzak Przemek, Iskrzak Przemysław, Isnonowicz Krzysztof, Iterman Patrycja, Iwańciów Iwona, Iwańczak Kamil, Iwanczak Mariusz, Iwańczak Rafał, Iwanczuk Michał, Iwańczuk Rafał, Iwanek Krzysztof, Iwanicki Dariusz, Iwanicki Jakub, Iwanicki Marek, Iwanicki Paweł, Iwanicki Piotr, Iwaniec Piotr, Iwaniszewski Jakub, Iwaniuk Piotr, Iwaniuk Roman, Iwaniuk Ryszard, Iwanków Łukasz, Iwanow Dawid, Iwanowski Jacek, Iwanowski Juliusz, Iwanowski Mateusz, Iwanowski Michał, Iwanowski Michał, Iwanowski Przemek, Iwanowski Przemysław, Iwanowski Witold, Iwański Łukasz, Iwański Bogusław, Iwański Kazimierz, Iwański Marcin, Iwański Michał, Iwański Przemysław, Iwasiński Paweł, Iwasiuta Bartek, Iwaszczuk Łukasz, Iwaszkiewicz Adam, Iwaszkiewicz Andrzej, Iwaszkiewicz Joanna, Iwaszkiewicz Michał, Iwaszkiewicz Tomasz, Iwaszko Michał, Iwaszko Radosław, Iwaszuk Norbert, Iwiniarski Tomasz, Iwiński Michał, Iwiński Robert, Iwulski Stefan, Izdebski Marcin, Izmer Krzysztof, Izydorczyk Rafał, Izydorek Jacek

J Jaż Adrian, Jałowski Maciej, Jaświąg Hubert, Jabłkowski Dariusz, Jabłoniec Marek, Jabłonka Adam, Jabłonka Adam, Jabłonka Bartosz, Jabłonka Michał, Jabłonka Wojciech, Jabłonowski Adam, Jabłonowski Marcin, Jabłonowski Michał, Jabłońska Dorota, Jabłońska Elżbieta, Jabłoński Adam, Jabłoński Adrian, Jabłoński Artur, Jabłoński Bartosz, Jabłoński Dawid, Jabłoński Jakub, Jabłoński Karol, Jabłoński Karol, Jabłoński Krzysztof, Jabłoński Leszek, Jabłoński Maciej, Jabłoński Marcin, Jabłoński Marek, Jabłoński Paweł, Jabłoński Piotr, Jabłoński Rafał, Jabłoński Robert, Jabłoński Ryszard, Jabłoński Sebastian, Jabłoński Tomasz, Jabłoński Wojciech, Jabcoń Robert, Jabczyński Ryszard, Jablonka Darek, Jablonka Tomasz, Jablonowski Marcin, Jablonowski Paweł, Jabłoński Aleksander, Jabłoński Bartosz, Jabłoński Dawid, Jabłoński Jacek, Jabłoński Jarosław, Jabłoński Jerzy, Jabłoński Kerzysztof, Jabłoński Michał, Jabłoński Piotr, Jabłoński Stanisław, Jabłoński Waldemar, Jabłoński Wiesław, Jabłoński Zdzisław, Jabs Sławomir, Jacek Dawid, Jacek Kowalski, Jacek Paździorek, Jacek Stępień, Jacek Szklarski, Jacek Urbanicz, Jacewicz Bartek, Jacewicz Grzegorz, Jacewicz Krzysztof, Jach Łukasz, Jach Dominik, Jach Jarosław, Jacheć Jacek, Jachimczak Bartosz, Jachimczak Przemek, Jachimczak Przemysław, Jachimek Maciej, Jachimowski Jacek, Jachmann Marcin, Jachmiczak Bartosz, Jachna Szymon, Jachna Zbigniew, Jachnik Andrzej, Jachnik Włodzimier, Jachowiak Przemysław, Jachowicz Adam, Jachowicz Artur, Jachowicz Krzysztof, Jachowicz Michał, Jachowicz Paweł, Jachowski Jacek, Jachurski Arkadiusz, Jachym Tomasz, Jachymowski Jacek, Jaciuk Mirosław, Jackiewicz Bartek, Jackiewicz Jakub, Jackiewicz Mariusz, Jackowiak Marcin, Jackowiak Szymon, Jackowski Grzegorz, Jackowski Jakub, Jackowski Patryk, Jackowski Paweł, Jacykowski Grzegorz, Jacyna Krzysztof, Jaczewski Łukasz, Jaczewski Andrzej, Jaczun Kamil, Jaczun Przemek, Jaczun Przemysław, Jaczyński Rafał, Jadczak Bartłomiej, Jadczak Marcin, Jadczak Paweł, Jadczyszyn Michał, Jadwiga Kowalska, Jadwiszczak Bogdan, Jadwiszczok Michał, Jadziński Krzysztof, Jaeger Sebastian, Jagła Piotr, Jagłowski Filip, Jagałła Dariusz, Jagiełło Anna, Jagiełło Krzysztof, Jagiełło Marcin, Jagiełło Piotr, Jagiełło Tomasz, Jagiełło Zbigniew, Jagieła Henryk, Jagieła Mariusz, Jagieła Mariusz, Jagiełło Łukasz, Jagiełło Dariusz, Jagiełło Jan, Jagiełło Jerzy, Jagiełło Marek, Jagiełło Piotr, Jagiełło Tomasz, Jagiełło Wojtek, Jagiełło Zbigniew, Jagielski Łukasz, Jagielski Jerzy, Jagielski Marcin, Jagielski Michał, Jagielski Stanisław, Jagielski Stanisław, Jagielski Tomasz, Jagła Krzysztof, Jagłarz Adam, Jagłarz Michał, Jagliński Artur, Jagliński Bartek, Jagoda Krzysztof, Jagodowski Michał, Jagodziński Andrzej, Jagodziński Jakub, Jagodziński Rafał, Jagodziński Tomasz, Jagodziński Wiesław, Jaguo Paweł, Jaguo Szymon, Jagus Paweł, Jagusiak Tomasz, Jagusiewicz Sebastian, Jagusz Marcin, Jaguszewski Jakub, Jahn Grzegorz, Jaicki Marcin, Jaj Adria, Jaje Ryszard, Jajszczak Adam, Jajuga Bogdan, Jakiełłis Remigiusz, Jakielaszek Paweł, Jakimow Piotr, Jakimowicz Maciej, Jakliński Krzysztof, Jakobczyk Wojciech, Jakóbik Piotr, Jakoniuk Wojtek, Jakowski Marek, Jakson Piotr, Jakub Pawliński, Jakub Jeżewski, Jakub Owierczyński, Jakub Regina, Jakub Siemiak, Jakubas Antoni, Jakubas Arkadiusz, Jakubas Paweł, Jakubczak Aleksander, Jakubczak Bartek, Jakubczak Paweł, Jakubczak Sławomir, Jakubczyk Adam, Jakubczyk Andrzej, Jakubczyk Michał, Jakubczyk Piotr, Jakubecki Sebastian, Jakubek Zbigniew, Jakubiak Łukasz, Jakubiak Andrzej, Jakubiak Grzegorz, Jakubiak Mariusz, Jakubiak Michał, Jakubiak Paweł, Jakubiec Marcin, Jakubiec Seweryn, Jakubiec Tomasz, Jakubik Krzysztof, Jakubik Tomasz, Jakubiszyn Maciej, Jakuboszczak Wojciech, Jakubowczak Sławomir, Jakubowicz Artur, Jakubowicz Daniel, Jakubowicz Dawid, Jakubowicz Sylwester, Jakubowska Danuta, Jakubowska Ewa, Jakubowska Martyna, Jakubowska Patrycja, Jakubowski Ernest, Jakubowski Filip, Jakubowski Jakub, Jakubowski Jarek, Jakubowski Jarosław, Jakubowski Krzysztof, Jakubowski Marcin, Jakubowski Marek, Jakubowski Mariusz, Jakubowski Marek, Jakubowski Piotr, Jakubowski Robert, Jakubowski Sławomir, Jakubowski Tomasz, Jakubowski Tomek, Jakubowski Wiktor, Jakubowski Wojtek, Jakubski Bartek, Jakus Bartek, Jakus Tomasz, Jakuszko Tomasz, Jałowski Maciej, Jama Mariusz, Jamer Dariusz, Jamiołowski Jacek, Jamioł Jakub, Jamroży Michał, Jamróg Daniel, Jamróg Dariusz, Jamrog Maciej, Jamrog Sebastian, Jamróz Barbara, Jamroz Błażej, Jamróz Gabriel, Jamróz Jacek, Jamróz Norbert, Jamroz Piotr, Jamróz Piotr, Jamroziak Michał, Jamrozik Bartosz, Jamrozik Bogdan, Jamrozik Sławomir, Jamrozik Tomasz, Jamrozik Zbigniew, Jamroziński Maciej, Jamroży Tomasz, Jamuła Tomasz, Jan Korzeniewski, Jan Krzysztof, Jan Pilszej, Janaczyk Marcin, Janas Bartosz, Janas Daniel, Janas Krzysztof, Janas Pa-

Czytelnicy

weł, Janas Robert, Janas Włodzimier, Janasiewicz Mirosław, Janaszek Paweł, Jancewicz Marcin, Janczak Rafał, Janczar Bogusław, Janczarek Paweł, Janczewski Dariusz, Janczewski Konrad, Janczewski Piotr, Janczewski Sławomir, Janczuk Marcin, Janczur Zenon, Janczura Krzysztof, Janczy Dominik, Janczy Michał, Janczy Waldemar, Janczyk Beniamin, Jańczyk Marcin, Janczyk Paweł, Jańczyk Wojciech, Janczyszyn Jarosław, Jandy Jakub, Jandzioł Marek, Janecki Adam, Janecki Jarosław, Janecki Mariusz, Janecki Paweł, Janecki Piotr, Janecki Tadeusz, Janecki Tomasz, Janeczek Bartek, Janeczek Bartosz, Janeczek Halina, Janeczek Robert, Janeczko Bolesław, Jania Jacek, Janiak Grzegorz, Janiak Krzysztof, Janiak Paweł, Janiak Tomasz, Janicka Romualda, Janicki Adam, Janicki Bernard, Janicki Bogusław, Janicki Dariusz, Janicki Jacek, Janicki Jakub, Janicki Lesław, Janicki Marcin, Janicki Michał, Janicki Paweł, Janicki Robert, Janicki Tadeusz, Janicki Wojciech, Janiczek Tomasz, Janiec Łukasz, Janiec Łukasz, Janiec Adam, Janiec Dariusz, Janiec Krzysztof, Janik Adrian, Janik Andrzej, Janik Artur, Janik Bartłomiej, Janik Cezary, Janik Daniel, Janik Grzegorz, Janik Jakub, Janik Jerzy, Janik Kamil, Janik Maciej, Janik Marcin, Janik Michał, Janik Paweł, Janik Piotr, Janik Stefan, Janik Tadeusz, Janik Tomasz, Janikowski Michał, Janio Wojciech, Janiszewska Barbara, Janiszewska Izabela, Janiszewski Andrzej, Janiszewski Filip, Janiszewski Jacek, Janiszewski Marcin, Janiszewski Mariusz, Janiszewski Paweł, Janiszewski Rafał, Janiszewski Tomasz, Janiuk Mirosław, Janka Paweł, Janka Wojciech, Janke Krzysztof, Janke Michał, Janicz Aleksander, Jankiens Witold, Jankiewicz Mariusz, Jankiewicz Michał, Jankowiak Grzegorz, Jankowiak Jacek, Jankowiak Radosław, Jankowiak Wiktor, Jankowska Elżbieta, Jankowska Jolanta, Jankowski Łukasz, Jankowski Łukasz, Jankowski Łukasz, Jankowski Adam, Jankowski Adrian, Jankowski Darek, Jankowski Filip, Jankowski Jacek, Jankowski Janusz, Jankowski Konrad, Jankowski Krzysztof, Jankowski Lech, Jankowski Leszek, Jankowski Maciej, Jankowski Marcin, Jańkowski Marcin, Jankowski Marek, Jankowski Mateusz, Jankowski Michał, Jankowski Patryk, Jankowski Paweł, Jankowski Piotr, Jankowski Radek, Jankowski Radosław, Jankowski Rafał, Jankowski Ryszard, Jankowski Sylwester, Jankowski Tomasz, Jankowski Waldemar, Jankowski Wiktor, Jankowski Wojciech, Jankowski Zbigniew, Janosik Maciej, Janowiak Piotr, Janowicz Dominik, Janowicz Michał, Janowicz Tomasz, Janowski Łukasz, Janowski Adam, Janowski Andrzej, Janowski Artur, Janowski Bartłomiej, Janowski Bartosz, Janowski Daniel, Janowski Darek, Janowski Marcin, Janowski Marek, Janowski Tomasz, Janowski Zbigniew, Jański Tomasz, Jantarski Tomasz, Jantz Łukasz, Januć Krzysztof, Januchta Stefan, Januka Zdzisław, Janus Łukasz, Janus Łukasz, Janus Aleksander, Janus Grzegorz, Janus Iwona, Janus Maciej, Janus Rafał, Janus Tomasz, Janusz Bartłomiej, Janusz Cichy, Janusz Daniel, Janusz Dawid, Janusz Kamiński, Janusz Leszek, Janusz Michał, Janusz Radosław, Janusz Stochla, Janusz Wojtowicz, Januszczak Darek, Januszczak Dariusz, Januszczak Waldemar, Januszczyk Krzysztof, Januszczyk Tomasz, Januszek Łukasz, Januszewski Daniel, Januszewski Robert, Januszewski Zbigniew, Januszka Michał, Januszkiewicz Mateusz, Januszkiewicz Tomasz, Januszkiewicz Wojciech, Januszyk Tomasz, Jany Sebastian, Janyszka Tomasz, Jaokiewicz Krzysztof, Jaokiewicz Leszek, Jaokiewicz Paweł, Jaokiewicz Piotr, Jaokiewicz Witold, Jaoko Dawid, Jaoko Grzegorz, Jaoko Marek, Jaoko Radosław, Jaokowiec Leszek, Jaokowski Łukasz, Jaokowski Jacek, Jaokowski Wojciech, Jaopiński Lech, Jap Mirosław, Jarabska Irena, Jaracz Marcin, Jaranowski Bartosz, Jarasz Aleksander, Jarczewski Mariusz, Jarczyński Mariusz, Jarczyński Radek, Jareczek Jarosław, Jarema Bartosz, Jarema Rafał, Jaremek Adam, Jaremko Mateusz, Jarkiewicz Filip, Jarkiewicz Maria, Jarmołowicz Piotr, Jarmużek Michał, Jarmuł Jerzy, Jarmuł Jolanta, Jarmuszkiewicz Jakub, Jarmuszkiewicz Waldemar, Jarmużek Marek, Jarmużewicz Michał, Jarnicki Paweł, Jarnot Filip, Jarnot Paweł, Jaroch Marcin, Jarochowski Marcin, Jarocki Tomasz, Jaromin Grzegorz, Jaromin Jakub, Jaromin Krzysztof, Jaroń Marcin, Jaros Krzysztof, Jaros Piotr, Jaros Rafał, Jarosław Ząbczyk, Jarosław Bisaga, Jarosław Chorbas, Jarosław Falkowski, Jarosław Mazgaj, Jarosław Stefan, Jarosław Stpiczyński, Jarosławski Konrad, Jarosiński Andrzej, Jarosiński Artur, Jarosiński Marcin, Jarosiński Mateusz, Jarosiński Wojtek, Jarosz Adam, Jarosz Aleksander, Jarosz Daniel, Jarosz Jacek, Jarosz Jakub, Jarosz Janusz, Jarosz Marcin, Jarosz Piotr, Jarosz Radosław, Jarosz Sławomir, Jarosz Sebastian, Jarosz Tomasz, Jarosz Wojciech, Jaroszek Piotr, Jaroszek Tomasz, Jaroszewicz Antoni, Jaroszewicz Marcin, Jaroszewicz Marek, Jaroszewicz Norbert, Jaroszewski Krzysztof, Jaroszewski Maciej, Jaroszuk Robert, Jaroszyński Bartosz, Jarota Marek, Jarowiecki Paweł, Jaruga Krzysztof, Jarysz Marcin, Jarząbek Dominik, Jarząbek Karol, Jarząb Józef, Jarząb Kazimierz, Jarzębiak Roman, Jarzębiak Roman, Jarzębowicz Aleksander, Jarzębowski Jacek, Jarzębowski Tomasz, Jarzębski Grzegorz, Jarzębski Lech, Jarzębski Marek, Jarzębski Michał, Jarzembski Hubert, Jarzewski Marek, Jarzombek Daniel, Jarzyna Piotr, Jarzyński Krzysztof, Jasek Marcin, Jasiaczyk Marcin, Jasiak Dariusz, Jasiak Rafał, Jasicki Michał, Jasiejko Wojciech, Jasiek Sebastian, Jasienczuk Jarosław, Jasiewicz Adam, Jasiewicz Jan, Jasik Dariusz, Jasik Jakub, Jasik Krzysztof, Jasik Michał, Jasińska Klaudia, Jasiński Łukasz, Jasiński Adam, Jasiński Aleksander, Jasiński Arkadiusz, Jasiński Grzegorz, Jasiński Jacek, Jasiński Jacek, Jasiński Jakub, Jasiński Jarosław, Jasiński Karol, Jasiński Konrad, Jasiński Krzysztof, Jasiński Leszek, Jasiński Maciek, Jasiński Marcin, Jasiński Marek, Jasiński Mariusz, Jasiński Michał, Jasiński Piotr, Jasiński Radomir, Jasiński Tomasz, Jasiok Zbyszek, Jasiołek Piotr, Jasiówka Michał, Jasita Rafał, Jasiukiewicz Marek, Jasiulewicz Łukasz, Jasiewicz Łukasz, Jaskółka Roman, Jaskoła Adam, Jaskólski Łukasz, Jaskólski Bartek, Jaskólski Michał, Jaskólski Piotr, Jaskoń Marcin, Jaskot Łukasz, Jaskowiak Adam, Jaskowski Jacek, Jaskuła Adam, Jaskuła Adrian, Jaskuła Maciej, Jaskułkowski Tomasz, Jaskulski Antoni, Jaskulski Bartosz, Jaskulski Paweł, Jaskulski Roman, Jasniak Rafał, Jasnoch Piotr, Jasnowski Paweł, Jasny Mateusz, Jaspiński Michał, Jastrząb Andrzej, Jastrząb Piotr, Jastrząb Kazimierz, Jastrząb Zbigniew, Jastrzębska Barbara, Jastrzębska Ewa, Jastrzębska Irena, Jastrzębski Bartosz, Jastrzębski Dariusz, Jastrzębski Grzegorz, Jastrzębski Marcin, Jastrzębski Patryk, Jastrzębski Piotr, Jastrzębski Przemysław, Jastrzębski Robert, Jastrzębski Sebastian, Jastrzembski Piotr, Jaszcz Bogusław, Jaszczerski Daniel, Jaszczór Gabriel, Jaszczuk Grzegorz, Jaszczura Marcin, Jaszczyński Marcin, Jaszewski Dominik, Jaszewski Marek, Jaszewski Sebastian, Jaszowski Tomasz, Jaszyk Tomasz, Jatczak Łukasz, Jatczak Dominik, Jatczak Krzysztof, Jatkiewicz Krystyna, Jawie Kuba, Jaweń Kuba, Jawor Andrzej, Jawor Marcin, Jawor Przemysław, Jawórański Damian, Jaworek Krzysztof, Jaworek Marcin, Jaworowski Ireneusz, Jaworska Anna, Jaworska Elżbieta, Jaworska Joanna, Jaworska Małgorzata, Jaworska Maria, Jaworski Arek, Jaworski Arkadiusz, Jaworski Artur, Jaworski Bartłomiej, Jaworski Grzegorz, Jaworski Hubert, Jaworski Jacek, Jaworski Jakub, Jaworski Jarek, Jaworski Jarosław, Jaworski Kuba, Jaworski Leszek, Jaworski Maciej, Jaworski Marcin, Jaworski Marek, Jaworski Mariusz, Jaworski Mateusz, Jaworski Michał, Jaworski Norbert, Jaworski Paweł, Jaworski Piotr, Jaworski Przemek, Jaworski Przemysław, Jaworski Rafał, Jaworski Sławomir, Jaworski Sebastian, Jaworski Szymon, Jaworski Tomasz, Jaworski Wojciech, Jaworski Zdzisław, Jaworski Ziemowit, Jazdonczyk Arek, Jazdończyk Arkadiusz, Jazdz Bogdan, Jazdzewski Robert, Jazwiec Marcin, Jeż Wojtek, Jezabek Maria, Jeżak Bogusław, Jeżak Rafał, Jeżewski Michał, Jeżewski Adrian, Jeżewski Cezary, Jeżowski Jarek, Jeżowski Jarosław, Jeżyna Marcin, Jeżyna Michał, Jęch Arkadiusz, Jeczalik Michał, Jedlecki Ryszard, Jedliński Leszek, Jędliński Maciej, Jedliński Piotr, Jednaki Michał, Jednorowski Rafał, Jędracka Piotr, Jędras Dominik, Jędras Emilian, Jędras Krzysztof, Jędras Paweł, Jędras Sławomir, Jedrasiak Marek, Jedrasik Marcin, Jedraszek Jakub, Jedraszkiewicz Grzegorz, Jędrkiewicz Maciej, Jędrocka Tomasz, Jedroszak Rafał, Jedruchniewicz Andrzej, Jędrusik Patryk, Jędrusik Ryszard, Jędrusiński Piotr, Jędruszak Tomasz, Jędryka Damian, Jędrys Jacek, Jędrys Marcin, Jędrysa Tomasz, Jedrysek Sebastian, Jedryszczak Jarosław, Jędryszczak Marcin, Jedrzejak Jakub, Jędrzejczak Łukasz, Jędrzejczak Arkadiusz, Jędrzejczak Jakub, Jędrzejczyk Adam, Jedrzejczyk Jarek, Jedrzejczyk Karol, Jędrzejczyk Krystyna, Jędrzejczyk Michał, Jędrzejczyk Piotr, Jedrzejek Łukasz, Jedrzejek Adrian, Jędrzejek Krzysztof, Jędrzejek Michał, Jędrzejek Piotr, Jędrzejewska Barbara, Jędrzejewski Łukasz, Jędrzejewski Adam, Jędrzejewski Bartek, Jędrzejewski Jarosław, Jędrzejewski Marcin, Jędrzejewski Michał, Jędrzejewski Piotr, Jędrzejewski Przemysław, Jędrzejewski Rafał, Jędrzejewski Robert, Jędrzejkiewicz Filip, Jedynak Miłosz, Jedynak Tadeusz, Jedynak Tomasz, Jedziński Piotr, Jełmański Marcin, Jegliński Piotr, Jeglorz Łukasz, Jeleń Michał, Jelonek Ireneusz, Jelonek Marcin, Jelonek Paweł, Jelonek Tomasz, Jelski Bartosz, Jemielity Artur, Jemiołkowski Jacek, Jendrysik Dariusz, Jendrysko Paweł, Jendrzewjewski Maciej, Jenek Arkadiusz, Jenerałek Marek, Jentkiewicz Paweł, Jeoman Grzegorz, Jerczyński Grzegorz, Jerczyński Wojciech, Jereczek Jarosław, Jereczek Jarosław, Jerkiewicz Michał, Jeruzal Sylwester, Jerzak Sebastian, Jerzakowski Jarosław, Jerzmanowski Krzysztof, Jerzmanowski Wojciech, Jerzyk Michał, Jesiak Wojciech, Jesiołowski Patryk, Jesionek Witold, Jesionowski Ryszard, Jeske Piotr, Jeske Przemek, Jestrabew Arkadiusz, Jeszke Jacek, Jewczyk Ewa, Jewiarz Wojciech, Jewiarz Wojciech, Jewuła Urszula, Jeż Łukasz, Jeż Paweł, Jeż Rafał, Jeżewski Adrian, Jeżewski Cezary, Jeżewski Piotr, Jeziak Łukasz, Jezierski Aleksander, Jezierski Andrzej, Jezierski Lech, Jezierski Maciej, Jezierski Marek, Jezierski Paweł, Jezierski Robert, Jezierski Szymon, Jezior Marek, Jezior Tomasz, Jeziorny Kuba, Jezioro Jurand, Jezioro Zbigniew, Jeziorowski Jaromir, Jeziorowski Michał, Jeziorowski Olek, Jeziorski Jakub, Jeziorski Marcin, Jeziuk Sebastian, Jeżowski Jarek, Jeżyna Marcin, Jirowiec Michał, Jóźnik Hubert, Jóźwiak Łukasz, Joachimiak Maciej, Jobkiewicz Szymon, Jochemczyk Piotr, Jocher Adam, Jochim Seweryn, Jochymek Mateusz, Jocz Adam, Jodłowiec Anna, Jodłowski Łukasz, Jodłowski Janusz, Jodełka Marcin, Jodko Konrad, Jodko Magda, Jodkowski Tomasz, Jodłowski Łukasz, Jodłowski Janusz, Jodyński Sławomir, Jojko Bernard, Jokiel Łukasz, Jokiel Karol, Jokiel Małgorzata, Jolanta Grzelak, Jolanta Pietryszyn, Jonak Robert, Jonas Bartosz, Jonas Krzysztof, Jońca Adam, Jońca Marian, Jońca Włodek, Jończy Szymon, Jończyk Bartłomiej, Jończyk Mariusz, Jończyk Mateusz, Jończyk Piotr, Joniec Adam, Jonientz Tomasz, Jonkisz Krzysztof, Jopek Bartosz, Jordan Jakub, Jordan Jarosław, Joryn Tomasz, Jowsa Andrzej, Jóźwiak Hubert, Jóźwiak Marcin, Jóźwiak Michał, Jóźwiak Rafał, Jóźwiak Tomasz, Jóźwiakowski Marcin, Jóźwian Michał, Jóźwicki Dawid, Jóźwicki Marek, Jóźwik Andrzej, Jóźwik Marcin, Jozdowski Łukasz, Józefczyk Marek, Józefiak Błażej, Józefiak Marcin, Józefiak Paweł, Józefiak Robert, Józefiak Robert, Józefiak Ryszard, Józefik Łukasz, Józefko Arkadiusz, Józefowicz Dariusz, Józefowicz Marek, Józefowicz Marta, Józefowicz Michał, Józefowicz Wojciech, Józewicz Witosław, Jóźwiak Marcin, Jóźwiak Mariusz, Jóźwiak Tomek, Jóźwik Łukasz, Jóźwik Ireneusz, Jóźwik Jarosław, Jóźwiński Łukasz, Jużyca Tomasz, Juchimiuk Adrian, Juchimiuk Marcin, Juchimiuk Marek, Juda Marcin, Juda Witold, Judek Lucjan, Jujko Przemek, Jujko Przemysław, Jukowski Radosław, Julewski Krzysztof, Juliański Kamil, Junca Rafał, Jundziłło Marek, Jung Damian, Jung Hubert, Jung Ireneusz, Junger Marcin, Jungfer Przemek, Juniewicz Alicja, Junik Aleksander, Junka Grzegorz, Jura Adam, Jura Janusz, Jurak Roman, Juras Radosław, Jurasik Romuald, Juraszczyk Mirosław, Juraszek Grzegorz, Jurczak Jerzy, Jurczak Radosław, Jurczak Robert, Jurczuk Daniel, Jurczyk Grzegorz, Jurczyk Krzysztof, Jurczyk Sławomir, Jurczyk Tomasz, Jurczys Paweł, Jurdzień Sebastian, Jurecki Jakub, Jureczka Piotr, Jureczko Artur, Jureczko Piotr, Jureczko Sławomir, Jurek Łukasz, Jurek Jarosław, Jurek Maciej, Jurek Mateusz, Jurek Michał, Jurek Wojciech, Juretko Krzysztof, Jurewicz Maciek, Jurewicz Robert, Jurga Marcin, Jurgao Dawid, Jurgac Piotr, Jurgawka Artur, Jurgielajtis Grzegorz, Jurgielewicz Czesław, Jurgielewicz Maria, Jurgielewicz Tomasz, Jurgoński Adam, Jurkiewicz Andrzej, Jurkiewicz Mariusz, Jurkiewicz Ryszard, Jurkiewicz Tomasz, Jurkiewicz Wojciech, Jurkowski Bartłomiej, Jurkowski Marcin, Juroszek Przemysław, Jurуо Zbigniew, Jurzak Bogumił, Jurzyk Mariusz, Jurzysta Radosław, Juskowiak Łukasz, Juskowiak Bartosz, Juskowiak Krzysztof, Just Waldemar, Justyniarski Dawid, Justyński Robert, Jusyk Michał, Juszczak Bartek, Juszczak Dariusz, Juszczak Jarosław, Juszczak Marek, Juszczak Mariusz, Juszczak Michał, Juszczuk Łukasz, Juszczyk Łukasz, Juszczyk Andrzej, Juszczyk Grzegorz, Juszczyk Marek, Juszczyk Michał, Juszczyk Radomir, Juszczyk Radosław, Juszkiewicz Jacek, Jutkiewicz Marcin, Jutkiewicz Michał, Jużwik Grzegorz

K

Kądziel Marek, Kądziela Kazimierz, Kądziela Marek, Kądziela Michał, Kądziela Tomasz, Kądziorski Jerzy, Kąkol Paweł, Kąkol Robert, Kłąb Jerzy, Kłaczkowa Marcin, Kładecki Marcin, Kłapa Gracjan, Klęczek Jaromir, Kleczek Katarzyna, Kleczek Maria, Kleczek Paweł, Kłobukowski Łukasz, Kłoda Marcin, Kłodawski Piotr, Kłodnicki Krzysztof, Kłodnicki Witold, Kłonawska Grażyna, Kłonowska Grażyna, Kłopocki Adrian, Kłopotowski Igor, Kłopotowski Ludwik, Kłopotowski Rafał, Kłos Dominik, Kłos Julian, Kłos Marek, Kłos Mariusz, Kłos Patryk, Kłos Robert, Kłos Tomasz, Kłosak Adam, Kłósek Aleksander, Kłosinski Michał, Kłosiński Przemek, Kłosiński Przemysław, Kłosiński Sławomir, Kłosowski Jacek, Kłosowski Tomasz, Kłubkowski Sławomir, Kłyż Wojciech, Kłyoński Karol, Kłyciński Stanisław, Kłyo Stanisław, Kłyszyński Marcin, Kaźmierczak Emil, Kaźmierczak Michał, Kaźmierczak Paweł, Kaźmierczyk Maciej, Kałążny Tomasz, Kała Andrzej, Kałażny Tomasz, Kałamańska Wanda, Kałamarz Janusz, Kałat Janusz, Kałat Robert, Kałdoński Kamil, Kałęcka Elżbieta, Kałka Marcin, Kałmucki Łukasz, Kałuza Czesław, Kałuza Krzysztof, Kałuzny Tomasz, Kałużny Bartłomiej, Kałuzny Janusz, Kałuzny Sebastian, Kałuzny Tomasz, Kałuzyński Jarosław, Kałuzyński Michał, Kałucki Artur, Kałucki Paweł, Kałwa Krzysztof, Kałwiny Marek, Kabała Piotr, Kabaś Kamil, Kabarowski Jędrzej, Kabat Adam, Kabat Paweł, Kabat Szymon, Kabat Tycjan, Kabiński Kajetan, Kabulski Tomasz, Kabus Sebastian, Kabziński Mariusz, Kabziński Wojciech, Kaca Rafał, Kachlicki Karol, Kachniarz Tomasz, Kaciun Robert, Kacmarek Grzegorz, Kacperczyk Witold, Kacperski Dariusz, Kacperski Dawid, Kacperski Piotr, Kacperski Sławomir, Kacperski Wojciech, Kacprowicz Wojtek, Kacprowski Andrzej, Kacprzak Łukasz, Kacprzak Marcin, Kacprzak Seweryn, Kacprzak Wanda, Kacpura Marek, Kacyna Marcin, Kaczała Arkadiusz, Kaczan Szymon, Kaczanowicz Jarosław, Kaczanowski Bartosz, Kaczanowski Lech, Kaczanowski Olech, Kaczanowski Tomasz, Kaczanowski Tymarz, Kaczanowski Tymon, Kaczarowski Wojciech, Kaczkowski Tomasz, Kaczmarczyk Radosław, Kaczmarczyk Adam, Kaczmarczyk Bartłomiej, Kaczmarczyk Dariusz, Kaczmarczyk Jacek, Kaczmarczyk Krzysztof, Kaczmarczyk Marcin, Kaczmarczyk Mikołaj, Kaczmarczyk Paweł, Kaczmarczyk Piotr, Kaczmarczyk Radek, Kaczmarczyk Radosław, Kaczmarczyk Sebastian, Kaczmarczyk Stanisław, Kaczmarczyk Zbigniew, Kaczmarek Łukasz, Kaczmarek Adam, Kaczmarek Artur, Kaczmarek Bartosz, Kaczmarek Bogusław, Kaczmarek Damian, Kaczmarek Dariusz, Kaczmarek Ewidon, Kaczmarek Grzegorz, Kaczmarek Gwidon, Kaczmarek Igor, Kaczmarek Jacek, Kaczmarek Jakub, Kaczmarek Jarosław, Kaczmarek Jerzy, Kaczmarek Kamil, Kaczmarek Karol, Kaczmarek Krzysztof, Kaczmarek Maciej, Kaczmarek Marcin, Kaczmarek Marta, Kaczmarek Michał, Kaczmarek Patryk, Kaczmarek Paweł, Kaczmarek Paweł, Kaczmarek Piotr, Kaczmarek Radosław, Kaczmarek Sebastian, Kaczmarek Szymon, Kaczmarek Tomasz, Kaczmarek Tymon, Kaczmarek Zbigniew, Kaczmarska Aneta, Kaczmarski Łukasz, Kaczmarski Bartosz, Kaczmarski Marcin, Kaczmarski Piotr, Kaczmarzyk Andrzej, Kaczmarzyk Anna, Kaczmarzyk Antoni, Kaczmarzyk Dariusz, Kaczmarzyk Krzysztof, Kaczmarzyk Paweł, Kaczmarzyk Tomasz, Kaczor Adrian, Kaczor Ireneusz, Kaczor Janusz, Kaczor Michał, Kaczor Paweł, Kaczor Tomasz, Kaczor Wacław, Kaczorek Adam, Kaczorowski Andrzej, Kaczorowski Marcin, Kaczorowski Piotr, Kaczorowski Robert, Kaczorowski Sebastian, Kaczuba Sławomir, Kaczyńska Anna, Kaczyńska Krystyna, Kaczyński Damian, Kaczyński Edward, Kaczyński Krzysztof, Kaczyński Marcin, Kaczyński Patryk, Kaczyński Paweł, Kaczyński Piotr, Kaczyński Radosław, Kadaj Piotr, Kadej Kamil, Kadela Bogusław, Kadelski Krzysztof, Kaden Armin, Kadi Syriusz, Kadłubowski Artur, Kadys Marcin, Kadyszewski Jacek, Kadziela Lucyna, Kadziołka Marcin, Kafara Paweł, Kafel Łukasz, Kafel Maciej, Kafeman Paweł, Kafański Michał, Kaganek Marcin, Kahn Bartłomiej, Kaim Marcin, Kaim Przemysław, Kaiser Łukasz, Kaiser Joanna, Kaizik Piotr, Kaj Ireneusz, Kajca Krzysztof, Kajda Maciej, Kajda Zdzisław, Kajda Zdzisław, Kajdanek Jędrzej, Kajdas Piotr, Kajder Dominik, Kajstura Maciej, Kajstura Zbigniew, Kajta Michał, Kajut Wojciech, Kajzerek Sebastian, Kak Jacek, Kakareko Rafał, Kakietek Adam, Kal Daniel, Kal Grzegorz, Kala Andrzej, Kala Józef, Kala Leszek, Kalamarz Janusz, Kalamarz Mariusz, Kalandyk Szymon, Kalarus Piotr, Kalasz Marcin, Kalażny Rafał, Kalażny Tomasz, Kalbarczyk Łukasz, Kalbarczyk Artur, Kalbarczyk Ireneusz, Kalbarczyk Marcin, Kalczyński Maciek, Kalduński Witold, Kalecińska Maria, Kaleja Elżbieta, Kalemba Hubert, Kalemba Michał, Kaleńczuk Piotr, Kalenik Tomasz, Kaleta Grzegorz, Kaleta Krzysztof, Kaleta Marcin, Kaleta Marek, Kaleta Rafał, Kaleta Wojciech, Kaletka Marek, Kaliciak Krzysztof, Kalicińska Zuzia, Kalicki Cezary, Kalicki Konstanty, Kalicki Sebastian, Kalicy Irek, Kalina Maciej, Kalina Stanisław, Kalinka Mariusz, Kalinko Marcin, Kalinowski Adam, Kalinowski Andrzej, Kalinowski Dariusz, Kalinowski Franciszek, Kalinowski Grzegorz, Kalinowski Mariusz, Kalinowski Michał, Kalinowski Mirosław, Kalinowski Patryk, Kalinowski Paweł, Kalinowski Piotr, Kalinowski Rafał, Kalinowski Sławomir, Kalinowski Sławek, Kalinowski Szczepan, Kalinowski Tomasz, Kaliński Artur, Kaliński Bartłomiej, Kaliński Daniel, Kaliński Krzysztof, Kaliński Ludomir, Kaliński Mateusz, Kaliński Paweł, Kaliński Rafał, Kaliński Sebastian, Kaliński Stanisław, Kaliński Stefan, Kalio Jacek, Kalisiak Wojciech, Kalisiński Michał, Kaliski Marcin, Kalista Paweł, Kalista Radek, Kalisz Piotr, Kalisz Adam, Kalisz Maciej, Kaliszczak Paweł, Kaliszewski Adam, Kalita Eugeniusz, Kalita Jacek, Kalita Jakub, Kalita Lech, Kalita Mariusz, Kalita Piotr, Kalita Wojciech, Kalitka Roman, Kalka Jakub, Kalka Michał, Kalka Piotr, Kallas Marcin, Kalman Adam, Kalota Jarosław, Kalpas Tomasz, Kaltenbek Piotr, Kalucki Paweł, Kalus Sebastian, Kalusk Andrzej, Kaluta Mariusz, Kaluzny Marcin, Kaluza Piotr, Kaluza Zdzisław, Kaluzny Marcin, Kaluzny Mirosław, Kaluzny Piotr, Kalwas Jerzy, Kalwas Maciej, Kalwasiński Mariusz, Kalwasiński Sławomir, Kalwik Bartłomiej, Kamecki Jakub, Kameczura Jerzy, Kamejsza Bartosz, Kamien Wojciech, Kamieniak Bartosz, Kamienian Patryk, Kamieniecki Krzysztof, Kamieniecki Michał, Kamieński Bartek, Kamieński Krzysztof, Kamil Falana, Kamil Magoa, Kamil Strzelczyk, Kamińska Aniela, Kamińska Elżbieta, Kamińska Elżbieta, Kamińska Irena, Kamińska Iwona, Kamińska Jolanta, Kamiński Łukasz, Kamiński Adam, Kamiński Aleksander, Kamiński Andrzej, Kamiński Bartosz, Kamiński Bogusław, Kamiński Darek, Kamiński Dominik, Kamiński Grzegorz, Kamiński Jacek, Kamiński Jarosław, Kamiński Kacper, Kamiński Kamil, Kamiński Konrad, Kamiński Maciej, Ka-

mański Marcin, Kamiński Marek, Kamiński Mariusz, Kamiński Michał, Kamiński Mirek, Kamiński Paweł, Kamiński Piotr, Kamiński Przemysław, Kamiński Rafał, Kamiński Roman, Kamiński Szymon, Kamiński Tomasz, Kamiński Wojciech, Kamiński Zygmunt, Kamionka Krzysztof, Kampa Adrian, Kampik Sławomir, Kamrowski Paweł, Kamusella Wojtek, Kamycki Krzysztof, Kamycki Marcin, Kamysz Kamil, Kanabaj Maciej, Kanabus Wojciech, Kanafa Krzysztof, Kanarski Tomasz, Kanas Paweł, Kanawka Hubert, Kanawka Sławomir, Kancierski Łukasz, Kanczugowski Grzegorz, Kanczugowski Jakub, Kandzora Krzysztof, Kania Łukasz, Kania Andrzej, Kania Jacek, Kania Marek, Kania Marian, Kania Paweł, Kania Piotr, Kania Sebastian, Kania Tomasz, Kania Wojciech, Kaniak Tomasz, Kaniecki Sławomir, Kaniewski Artur, Kaniewski Fabian, Kaniewski Kamil, Kaniewski Piotr, Kanik Krzysztof, Kaniszewski Robert, Kaniuka Mariusz, Kaniuka Przemysław, Kanka Dariusz, Kankowski Bartek, Kankowski Krzysztof, Kankowski Leszek, Kankowski Zbigniew, Kancniuk Łukasz, Kansy Dominik, Kantoch Tomasz, Kantor Łukasz, Kantor Marcin, Kantor Paweł, Kantor Rafał, Kantor Roman, Kanty Tomasz, Kapała Władysław, Kapanowski Jacek, Kapcia Marek, Kapciński Kamil, Kapczyński Sebastian, Kapela Piotr, Kapelewski Marcin, Kapełła Przemysław, Kapera Marcin, Kapica Grzegorz, Kapica Krzysztof, Kapica Michał, Kapica Przemysław, Kapinos Marcel, Kapiński Marcin, Kapiszka Dawid, Kapitan Jaromir, Kapitan Radosław, Kapitańczyk Adam, Kapitkowski Jacek, Kaptułka Filip, Kapka Marek, Kapkowski Norbert, Kaprynski Piotr, Kaps Dariusz, Kaps Michał, Kaptur Łukasz, Kaptur Paweł, Kapturowski Maciej, Kapturski Damian, Kapuściarek Michał, Kapuścik Filip, Kapuściński Adam, Kapuściński Grzegorz, Kapuściński Przemysław, Kapusciński Adam, Kapuściński Jarosław, Kapuśniak Leszek, Kapuśniak Marcin, Kapusta Krzysztof, Kapusta Mariusz, Kapusta Tomek, Kapustin Albert, Kapustka Marcin, Karło Krzysztof, Karłowski Jarosław, Karabowicz Wojciech, Karaczun Piotr, Karao Anastazja, Karao Marcin, Karao Piotr, Karao Wojtek, Karackiewicz Józef, Karas Michał, Karasińska Jolanta, Karasiński Marek, Karaźniewicz Artur, Karbownik Joanna, Karbowski Janusz, Karbowski Wojciech, Karbowy Mateusz, Karcewicz Jarosław, Karcz Wojtek, Karcz Barbara, Karcz Marcin, Karcz Michał, Karcz Paweł, Karcz Piotr, Karczemny Adam, Karczewski Adam, Karczewski Arkadiusz, Karczewski Artur, Karczewski Dariusz, Karczewski Dominik, Karczewski Jacek, Karczewski Maciej, Karczewski Marcel, Karczewski Mariusz, Karczewski Paweł, Karczewski Piotr, Karczmarz Artur, Karczmarz Grzegorz, Karczyński Mariusz, Kardas Grzegorz, Kardas Wojciech, Kardaszewski Piotr, Karcynka Paweł, Karenkiewicz Damian, Kargol Juliusz, Kargol Krzysztof, Kargol Michał, Karkoska Tadeusz, Karkosz Andrzej, Karkoszka Paweł, Karleszko Krzysztof, Karlakowski Dawid, Karlikowski Robert, Karliński Dobromir, Karmasz Krzysztof, Karmela Jacek, Karmiński Wojciech, Karmowski Radosław, Karnafał Dawid, Karnas Grzegorz, Karnas Henryk, Karnecki Robert, Karnicki Grzegorz, Karnicki Krzysztof, Karnicki Rafał, Karniewski Tomasz, Karnowski Krzysztof, Karolak Łukasz, Karolak Grzegorz, Karolak Hubert, Karolak Jacek, Karolak Kamil, Karolak Karol, Karolak Piotr, Karolczak Jakub, Karolczak Witold, Karolczuk Bartłomiej, Karolczuk Bartłomiej, Karolewicz Marcin, Karolewski Tomasz, Karolonek Jacek, Karoń Andrzej, Karp Krzysztof, Karp Maciej, Karpanty Marcin, Karpeta Maciek, Karpeta Marcin, Karpiak Michał, Karpiak Michał, Karpiel Jarosław, Karpik Piotr, Karpiński Łukasz, Karpiński Andrzej, Karpiński Darek, Karpiński Grzegorz, Karpiński Kacper, Karpiński Marcin, Karpiński Mirosław, Karpiński Mirosław, Karpiński Tomasz, Karpisz Łukasz, Karpowicz Łukasz, Karpowicz Marcin, Karpowicz Marek, Kartocha Mariusz, Karwacki Grzegorz, Karwacki Wojciech, Karwan Leszek, Karwan Piotr, Karwat Paweł, Karwat Wozniak Bożena, Karwecki Arkadiusz, Karwecki Wacław, Karwicki Tomasz, Karwowska Elżbieta, Karwowska Hanna, Karwowski Błażej, Karwowski Janusz, Karwowski Marcin, Karwowski Michał, Karwowski Michał, Karwowski Piotr, Karwowski Wojciech, Karzek Mateusz, Karzyński Dariusz, Kasak Michał, Kasiewicz Michał, Kasiński Krzysztof, Kasiński Wojciech, Kasiutczyk Alina, Kasiutycz Alina, Kasjaniuk Grzegorz, Kasiakowski Dariusz, Kasnicki Tomasz, Kasowicz Tomasz, Kaspera Jakub, Kasperczyk Marcin, Kasperczyk Michał, Kasperek Łukasz, Kasperek Klaudiusz, Kasperek Michał, Kasperek Tomasz, Kasperkiewicz Michał, Kasperowicz Kamil, Kasperowicz Marcin, Kasperowicz Mariusz, Kasperowicz Paweł, Kasperowicz Tomasz, Kasperski Bernard, Kasperski Dawid, Kasperski Piotr, Kasperuk Dariusz, Kasprowicz Krzysztof, Kasprowicz Marcin, Kasprowicz Zdzisław, Kasprowski Piotr, Kasprzak Artur, Kasprzak Bartłomiej, Kasprzak Bartosz, Kasprzak Grzegorz, Kasprzak Jakub, Kasprzak Krzysztof, Kasprzak Marcin, Kasprzak Michał, Kasprzak Paweł, Kasprzycki Maciej, Kasprzycki Piotr, Kasprzyk Adam, Kasprzyk Agnieszka, Kasprzyk Dariusz, Kasprzyk Krzysztof, Kasprzyk Marcin, Kasprzyk Marek, Kasprzyk Michał, Kasprzyk Renata, Kasprzyszak Alekasander, Kassner Przemysław, Kastelik Karol, Kastylak Przemysław, Kastyrak Przemysław, Kasza Mirosław, Kaszczyk Marek, Kaszewski Rafał, Kaszewski Szymon, Kasztelan Bartosz, Kasztelan Jacek, Kasztelan Lesław, Kaszuba Mariusz, Kaszuba Wojciech, Kaszubowski Maciej, Kaszubowski Piotr, Kaszubski Filip, Kaszyński Maciej, Kaszyński Sławek, Kata Albert, Katafiasz Szymon, Katakasz Maciej, Katner Przemysław, Katolik Dawid, Katona Konrad, Katowicz Łukasz, Katyński Krzysztof, Kawa Alfred, Kawa Artur, Kawa Bartosz, Kawa Dawid, Kawa Grzegorz, Kawa Karina, Kawa Krzysztof, Kawa Lech, Kawa Radosław, Kawa Waldemar, Kawała Bożena, Kawalec Michał, Kawalerski Krzysztof, Kawczyński Dariusz, Kawczyński Grzegorz, Kawczyński Jacek, Kawczyński Marcin, Kawczyński Michał, Kawecka Joanna, Kawecki Daniel, Kawecki Dominik, Kawecki Konrad, Kawecki Michał, Kawecki Tomasz, Kawecki Wacław, Kawiak Robert, Kawiak Ryszard, Kawicki Hubert, Kawka Łukasz, Kawka Dariusz, Kawka Krzysztof, Kawka Michał, Kawka Michał, Kawka Piotr, Kawka Przemysław, Kawka Rafał, Kawka Tomasz, Kawtun Paweł, Kaźmierczak Bartosz, Kaźmierczak Emil, Kaźmierczak Grzegorz, Kaźmierczak Krzysztof, Kaźmierczak Paweł, Kaźmierczak Piotr, Kaźmierczak Remigiusz, Kaźmierczak Tomasz, Kaźmierczak Tomek, Kaźmierski Łukasz, Kaźmierski Grzegorz, Kazana Wojciech, Kazanowski Łukasz, Kazanowski Leszek, Kazanowski Marek, Kazibut Dawid, Kazibut Robert, Kazimierczak Janusz, Kazimierczak Sławomir, Kazimierczak Tomasz, Kazimierczuk Michał, Kazimierczyk Maciej, Kazimierski Maciej, Kazimierski Marcin, Kazimieruk Grzegorz, Kazimirski Jakub, Kazior Stanisław, Kazura Krzysztof, Kaźmierak Przemysław, Kaźmierczak Rafał, Kaźmierczak Waldemar, Kaźmierski Dariusz, Kaźmierski Mateusz, Kaźmierski Tomasz, Kaznowski Filip, Kaznowski Grzegorz, Kaznowski Paweł, Kazowski Krzysztof, Kazuba Tomasz, Kazubek Adrian, Kazubski Michał, Kazun Dariusz, Kazuo Łukasz, Kciuk Paweł, Kębłowicz Piotr, Kecerski Tomasz, Kęczkowski Bartek, Kędra Przemysław, Kędra Wojciech, Kędzia Dariusz, Kędzia Krzysztof, Kędzia Marcin, Kędzia Wojciech, Kędzierska Barbara, Kędzierska Monika, Kędzierski Łukasz, Kedzierski Arkadiusz, Kędzierski Grzegorz, Kędzierski Jacek, Kędzierski Krzysztof, Kedzierski Maciej, Kędzierski Marcin, Kędzierski Marcin, Kędzierski Przemysław, Kędzierski Rafał, Kędzierski Rafał, Kedzierski Robert, Kędzierski Ryszard, Kędzierski Tomasz, Kedzion Robert, Kedzior Tomasz, Kędziora Adam, Kedziora Artur, Kędziora Artur, Kędziora Bartłomiej, Kędziora Dawid, Kędziora Gabriel, Kędziora Grzegorz, Kędziora Jarosław, Kędziora Piotr, Kędziorek Hubert, Kękuo Tomasz, Keler Łukasz, Kelmer Jan, Kembrowski Karol, Kembrowski Zdzisław, Kempa Artur, Kempa Patryk, Kempiński Daniel, Kempiński Tomasz, Kempka Bartłomiej, Kempny Grzegorz, Kempny Tomasz, Kentzer Witold, Kępa Krzysztof, Kępa Marcin, Kępczyk Łukasz, Kępczyk Alicja, Kępik Sebastian, Kępiński Andrzej, Kepiński Bronisław, Kępiński Marek, Kepiński Mariusz, Kępiński Tomasz, Kepka Karol, Kepka Sebastian, Kępka Sebastian, Kępny Dariusz, Kepski Dominik, Kępski Jerzy, Kępski Tomasz, Kerner Aleksander, Kęsek Krzysztof, Kesiak Tomasz, Kęsik Grzegorz, Kęsik Maciej, Kęsik Marek, Kęsik Paweł, Keska Michał, Kęsoń Michał, Kęsoń Sebastian, Kęsy Krzysztof, Kęsy Maciej, Keszke Jacek, Kętrzyn Michał, Kibitewski Piotr, Kiciak Mariusz, Kiciński Bartek, Kiciński Michał, Kicman Piotr, Kiczko Łukasz, Kidawa Aleksander, Kidon Ryszard, Kiełbasa Błażej, Kiełbasa Daniel, Kiełbasa Paweł, Kiełbasa Sebastian, Kiełbowicz Marek, Kielczewski Bartosz, Kiełczewski Grzegorz, Kiecko Rafał, Kiedik Aleksander, Kiedrowicz Maciej, Kiejko Wojciech, Kiek Paweł, Kiekotko Adrian, Kielan Paweł, Kielan Paweł, Kielar Andrzej, Kielar Jakub, Kielar Paweł, Kielar Zdzisław, Kielas Łukasz, Kiełbaska Michał, Kiełbratowski Ernest, Kiełbusiewicz Zbigniew, Kielczyk Jakub, Kieiek Michał, Kielesiński Tomasz, Kielian Arkadiusz, Kielich Tomasz, Kielichowski Marcin, Kielman Przemek, Kielpinowski Leszek, Kiełtyka Piotr, Kienć Andrzej, Kiendra Marcin, Kiepuszewski Zbigniew, Kierat Jacek, Kiercz Filip, Kierczyński Tomasz, Kierebiński Kamil, Kierejczyk Tomasz, Kierepka Tomasz, Kieres Łukasz, Kieres Andrzej, Kieres Piotr, Kieres Robert, Kierklo Marcin, Kierklo Piotr, Kiermasz Przemek, Kierner Paweł, Kiernozycki Waldemar, Kierski Dariusz, Kierski Grzegorz, Kierski Józef, Kiersnowski Adam, Kiersnowski Marek, Kierszko Dariusz, Kiersztyn Paweł, Kierul Hubert, Kierus Michał, Kierzkowski Dariusz, Kierzkowski Marcin, Kierzkowski Michał, Kierzkowski Piotr, Kierzkowski Sebastian, Kies Krystian, Kiesiński Michał, Kietliński Kajetan, Kietliński Paweł, Kiewicz Andrzej, Kieżik Artur, Kieżik Maciek, Kifer Łukasz, Kij Dawid, Kij Marcin, Kijak Jarosław, Kijakowski Jerzy, Kijania Maciej, Kijanka Szymon, Kijański Konrad, Kijas Grzegorz, Kijas Marcin, Kijek Artur, Kijek Marcin, Kijewski Mariusz, Kijewski Piotr, Kijewski Robert, Kijon Jakub, Kijowska Agnieszka, Kijowski Wojciech, Kijowski Zdzisław, Kik Rafał, Kilanowski Andrzej, Kilarski Łukasz, Kilian Bartłomiej, Kilian Bartosz, Kilian Mariusz, Kilian Piotr, Kiliański Marcin, Kiliman Krzysztof, Kiliman Rafał, Kilinowski Michał, Kiliński Bartłomiej, Kiljan Jakub, Kiljański Arkadiusz, Kilka Adrian, Kilkowski Krzysztof, Kimstacz Michał, Kin Zdzisław, Kinas Grzegorz, Kinastowski Andrzej, Kincel Grzegorz, Kindryk Tomasz, Kindrzyk Tomasz, Kintowski Zdzisław, Kira Jaromir, Kiraga Dariusz, Kiraga Krzysztof, Kirchner Łukasz, Kirchner Andrzej, Kirchner Lucyna, Kirchner Zbigniew, Kirczuk Szymon, Kirdzik Michał, Kirejczyk Tomasz, Kirejczyk Tomek, Kirschenstein Damian, Kiruto Zbigniew, Kirylenko Jan, Kisala Lech, Kisała Maciej, Kisała Marek, Kisala Marek, Kisała Lech, Kisiel Jacek, Kisiel Marcin, Kisiel Mariusz, Kisiel Piotr, Kisiel Radosław, Kisiel Zdzisław, Kisielewicz Krzysztof, Kisielewicz Michał, Kisielewski Hubert, Kisielewski Piotr, Kisieliński Krzysztof, Kistowski Zdzisław, Kisz Marek, Kiszło Grzegorz, Kiszczyński Paweł, Kiszka Jacek, Kiszka Przemysław, Kiszka Wiesław, Kiszkiel Dariusz, Kiszko Rafał, Kita Marcin, Kita Paweł, Kita Piotr, Kita Sebastian, Kitowski Bartosz, Kiziukiewicz Bartosz, Kizym Marcin, Kizyn Marcin, Klabisz Tomek, Klacek Mariusz, Klacz Andrzej, Klaczek Grzegorz, Klaczkow Marcin, Klait Krzysztof, Klajsek Piotr, Klak Agnieszka, Klak Jarosław, Klak Michał, Klak Zbigniew, Klaman Przemysław, Klar Michał, Klar Michał, Klar Rafał, Klar Tomasz, Klara Janusz, Klarenbach Jarek, Klarzyński Arkadiusz, Klasa Robert, Klaus Przemysław, Klause Karolina, Klawiński Łukasz, Klecha Paweł, Kleczar Olek, Kleczka Piotr, Kleczkowski Marek, Kleczkowski Mirosław, Kleiber Patryk, Klein Mateusz, Kleindienst Michał, Kleinert Roman, Klej Wojciech, Klejdziński Bartosz, Klejdziński Dawid, Klejszta Grzegorz, Klek Marcin, Klemczak Paweł, Klemenmtowski Artur, Klemens Marcin, Klementowski Mateusz, Klemm Piotr, Klepacki Konrad, Klepacki Paweł, Klepacz Bożena, Klepacz Rafał, Klepczarek Damian, Klepczyńska Monika, Klesk Grzegorz, Klesta Tadeusz, Kleszcz Wojciech, Kleszczewski Michał, Kleszewska Elwira, Klewek Andrzej, Kliber Wojciech, Klich Łukasz, Klicharski Adam, Klicki Michał, Klim Robert, Klima Marek, Klima Rafał, Klima Sebastian, Klimak Dawid, Kliman Maciej, Klimas Maciej, Klimas Marek, Klimas Roman, Klimasara Piotr, Klimaszewski Jarosław, Klimaszewski Krzysztof, Klimaszewski Michał, Klimaszewski Piotr, Klimczak Adam, Klimczak Kamil, Klimczak Maciek, Klimczak Marcin, Klimczak Tomasz, Klimczok Andrzej, Klimczuk Marcin, Klimczyk Arek, Klimczyk Bogumił, Klimczyk Mieczysław, Klimczyk Piotr, Klimczyk Teresa, Klimek Batek, Klimek Janusz, Klimek Jerzy, Klimek Marek, Klimek Piotr, Klimek Przemysław, Klimek Zygmunt, Klimiak Wojciech, Klimiuk Sebastian, Klimiuk Wiktor, Klimke Łukasz, Klimkiewicz Jakub, Klimkiewicz Przemysław, Klimkiewicz Rafał, Klimorowski Michał, Klimowicz Łukasz, Klimowicz Przemysław, Klimowicz Rafał, Klimowski Michał, Klimowski Rafał, Klin Łukasz, Klin Marian, Klincewicz Michał, Klinder Tomasz, Klinger Marcin, Klinger Robert, Klinicki Arek, Klio Łukasz, Klio Marek, Klio Przemysław, Klis Leszek, Klisiewicz Stanisław, Kliszewski Krzysztof, Kliszko Maciej, Kliz Tomasz, Kłobukowski Łukasz, Kłobuszeński Paweł, Kłobuszewski Paweł, Kloc Hanna, Kloc Marcin, Klocek Łukasz, Klocek Krzysztof, Klocek Marek, Klocek Przemysław, Klocek Szymon, Klockowski Paweł, Kloczko Jacek, Kloczko Marcin, Kłodnicki Cyprian, Klofik Dariusz, Klomski Sebastian, Klonecki Jan, Klono Lucos, Klonowski Krystian, Klonowski Marcin, Klonowski Marek, Klonowski Piotr, Klonowski Tomasz, Klonowski Tomek, Kłopotek Franciszka, Kłopotowski Andrzej, Kłos Krzysztof, Kłos Wojciech, Kłosek Aleksander, Kłosek Grzegorz, Kłosek Jan, Kłosiewicz Adam, Kłosowicz Grzegorz, Kłosowski Kamil, Kłoszewski Piotr, Kłoza Mateusz, Klub Kultury Filmowej, Kluczek Krzysztof, Kluczewski Mariusz, Kluczewski Ryszard, Kluczyk Kamil, Kluczyński Łukasz, Kluczyński Łukasz, Kluczyński Piotr, Kluga Marcin, Klugiewicz Michał, Klukacz Tomasz, Klukowski Marcin, Klupo Grzegorz, Klus Adam, Klusek Antoni, Klusek Szymon, Kluska Łukasz, Kluska Bartłomiej, Kluska Bartek, Kluska Marek, Kluska Michał, Kluska Przemysław, Klusko Jakub, Kluz Jarosław, Kluz Jarosław, Kluz Krzysztof, Kluz Marcin, Kluz Pawrel, Kluzniak Adam, Kłys Radosław, Kłyszyński Marcin, Kmieć Łukasz, Kmieć Jakub, Kmiec Bogusław, Kmiec Jakub, Kmieciak Maciej, Kmiecik Edgar, Kmiecik Marcin, Kmiecik Marek, Kmieciński Piotr, Kmieciński Wojciech, Kmiotek Andrzej, Kmiotek Paweł, Kmyska Leszek, Knach Emanuel, Knaflewski Mateusz, Knap Janusz, Knap Oskar, Knap Przemek, Knapczyk Artur, Knapik Adam, Knapik Artur, Knapik Lechosław, Knapik Marcin, Knapik Marek, Knapik Mirosław, Knapik Radosław, Knapik Urszula, Knas Janusz, Knaś Artur, Knaś Krystyna, Knesz Radosław, Kneth Piotr, Knez Wojciech, Kniat Zbigniew, Kniazewski Paweł, Knichnicki Bartek, Knieś Szymon, Knitter Krzysztof, Knop Marcin, Knopek Sebastian, Knopik Adam, Knopiński Darek, Knozowski Arek, Knut Robert, Knuth Maciej, Knyo Tomasz, Knyt Marek, Knyziak Jakub, Knyziak Marcin, Knyzoszczak Damian, Kożdoń Ireneusz, Koźmic Wojciech, Koźnicki Tomasz, Kożuszek Robert, Kołacz Adam, Kołacz Jacek, Kołacz Marek, Kołacz Rafał, Kołaczyk Przemysław, Kołaczyński Jacek, Kołaczyński Konrad, Kołasińska Kamila, Kołaszczyński Grzegorz, Kołata Tomasz, Kołatkowski Michał, Kołbuk Marek, Kołcz Witold, Kołecki Paweł, Kołkowski Grzegorz, Kołkowski Mariusz, Kołoda Tomasz, Kołóda Tomasz, Kołodyński Dymitr, Kołodyński Piotr, Kołodziej Adrian, Kołodziej Adrian, Kołodziej Arek, Kołodziej Eryk, Kołodziej Grzegorz, Kołodziej Jacek, Kołodziej Jadwiga, Kołodziej Kazimierz, Kołodziej Krzysztof, Kołodziej Maciej, Kołodziej Maciej, Kołodziej Marcin, Kołodziej marcin, Kołodziej Marek, Kołodziej Maria, Kołodziej Michał, Kołodziej Patryk, Kołodziej Paweł, Kołodziej Piotr, Kołodziej Przemysław, Kołodziej Radosław, Kołodziej Robert, Kołodziejak Konrad, Kołodziejak Konrad, Kołodziejczak Bartłomiej, Kołodziejczyk Artur, Kołodziejczyk Błażej, Kołodziejczyk Grzegorz, Kołodziejczyk Jacek, Kołodziejczyk Janusz, Kołodziejczyk Marek, Kołodziejczyk Michał, Kołodziejczyk Michał, Kołodziejczyk Piotr, Kołodziejczyk Tomasz, Kołodziejczyk Zbigniew, Kołodziejek Łukasz, Kołodziejek Paweł, Kołodziejski Jacek, Kołodziejski Kamil, Kołodziejski Marcin, Kołodziejski Marek, Kołodziejski Paweł, Kołodziejski Paweł, Kolondra Władysław, Kolcs Mirosław, Kołosiński Maciej, Kołosiński Maciej, Kołoszycz Wiktor, Kołpak Marcin, Kołpowska Barbara, Kołpowski Justyn, Kołtan Mieczysław, Kołtonowski Bogdan, Kołtonowski Marcin, Kołtun Łukasz, Kołtun Karol, Kołtun Sylwester, Kołtunowicz Dariusz, Kołtuński Marcin, Kołysko Roman, Koba Łukasz, Koba Robert, Kobak Piotr, Kobel Przemysław, Kobiela Daiel, Kobiela Daniel, Kobiela Piotr, Kobierowski Jacek, Kobierski Patryk, Kobierski Tomasz, Kobos Mateusz, Kobrzyński Michał, Kobus Bartek, Kobus Bartosz, Kobus Jarosław, Kobus Marek, Kobus Mariusz, Kobusiński Łukasz, Kobusiński Tomasz, Kobyłka Aleksander, Kobylański Michał, Kobylański Michał, Kobylański Sebastian, Kobylarczyk Sebastian, Kobylarz Łukasz, Kobylarz Grzegorz, Kobylarz Tomasz, Kobyłec Barbara, Kobylecki Michał, Kobylińska Bogumiła, Kobyliński Łukasz, Kobyliński Łukasz, Kobyliński Grzegorz, Kobyliński Hubert, Kobyliński Kamil, Kobyliński Przemysław, Kobylkiewicz Piotr, Kobyłyński Grzegorz, Kobyt Dawid, Koc Adam, Koc Anna, Kocanda Grzegorz, Koceluch Michał, Kocemba Przemek, Koch Damian, Koch Konrad, Koch Leszek, Koch Paweł, Kochan Jerzy, Kochan Krzysztof, Kochan Mateusz, Kochan Tomasz, Kochańczyk Błażej, Kochanek Jakub, Kochanek Krystian, Kochanek Krzysztof, Kochaniak Krystyna, Kochaniec Krzysztof, Kochanowski Daniel, Kochanowski Marcin, Kochanowski Piotr, Kochanowski Robert, Kochański Dawid, Kochański Dawid, Kochański Jacek, Kochański Kamil, Kochlicki Karol, Kochman Agata, Kocałkowski Paweł, Kociecki Arek, Kocik Damian, Kocik Rafał, Kocik Rafał, Kocik Witold, Kociko Rafał, Kocimski Marcin, Kociniak Robert, Kociński Szymon, Kociński Wojtek, Kociołek Marcin, Kociorski Mikołaj, Kociorski Mikołaj, Kociszewski Łukasz, Kociszewski Konrad, Kociszewski Maciej, Kociszewski Rafał, Kociuba Andrzej, Kociuba Jarosław, Kociuba Jerzy, Kocubowski Arkadiusz, Kociubski Jan, Kocumbas Michał, Kocjan Łukasz, Kocjan Leszek, Kocjan Piotr, Kocoł Janusz, Kocon Daniel, Kocoń Waldemar, Kocor Marcin, Kocot Damian, Kocurek Piotr, Kocyba Jacek, Koczarski Andrzej, Koczarski Zbigniew, Koczmara Dawid, Kocznur Jan, Koczwana Robert, Koczwara Sylwester, Koczyk Marcin, Koehler Krzysztof, Kogut Adam, Kogut Joanna, Kogut Michał, Kogut Patryk, Kogut Stanisław, Kohane Marek, Kojkoł Paweł, Kojro Franciszek, Kojtych Arkadiusz, Kojtych Michał, Kokczyński Jan, Kokczyński Kuba, Kokitko Piotr, Kokoć Krzysztof, Kokociński Krzysztof, Kokoczyński Jan, Kokoczyński Kuba, Kokoszka Bartłomiej, Kokoszka Wojciech, Kokot Michał, Kokot Michał, Kokot Waldemar, Kokotkiewicz Adam, Kokuła Paweł, Kol Radosław, Kolacz Czarek, Kolacz Marek, Kolado Krzysztof, Kolakowski Andrzej, Kolakowski Krzysztof, Kolan Michał, Kolan Zdzisław, Kolanek Maciej, Kolaniec Dariusz, Kolano Arkadiusz, Kolano Bogusława, Kolano Przemek, Kolanos Sebastian, Kolanowska Irena, Kolanowski Marcin, Kolański Robert, Kolarz Sebastian, Kolas Krystyna, Kolasa Łukasz, Kolasa Marcin, Kolasa Paweł, Kolasa Przemysław, Kolasa Roman, Kolasiński Bartek, Kolasiński Maciej, Kolasiński Rafał, Kolasiński Wojciech, Kolaszkiewicz Daniel, Kolata Tomasz, Kolb-Sielecki Piotr, Kolbe Damian, Kolber Bartłomiej, Kolbowski Jan, Kolbusz Dominik, Kolczyński Michał, Koldys Artur, Kolecki Rafał, Kolenda Adam, Kolenda Paweł, Kolender Marcin, Kolendowicz Paweł, Kolerski Bartosz, Kolinko Tomasz, Koliński Mateusz, Koliński Mateusz, Kolirewski Artur, Kolkiewicz Tomasz, Koller Lucyna, Kolniok Paweł, Kolos Daniel, Kolpa Adrian, Koltan Jacek, Komada Wojciech, Komada Wojtek, Komandowski Michał, Komaniecki Marcin, Komaniuk Mirosław, Komar Artur, Komar Marcin, Komar Paweł, Komarzyński Łukasz, Komasa Zygmunt, Komasiński Jarosław, Komater Marcin, Komenda Hubert, Komenderski Dariusz, Kominek Zbigniew, Komoń Piotr, Komor Michał, Komora Paweł, Komorek Jakub, Komorek Roman, Komornicki Michał, Komorowski Łukasz, Komorowski Grzegorz, Komorowski Karol, Komorowski Michał, Komorowski

Paweł, Komorowski Piotr, Komorowski Przemysław, Komorowski Rafał, Komosa Paweł, Komosa Pawełek, Kompa Kamil, Kompa Piotr, Komperda Tomasz, Kompiniewski Paweł, Komsta Jacek, Komuszyński Piotr, Konarczuk Marek, Konarczyk Marek, Konarski Bartosz, Konarski Daniel, Konarski Krzysztof, Konarski Michał, Konarski Przemysław, Konarski Tomasz, Konasiuk Arek, Konasiuk Arkadiusz, Konatowicz Tomasz, Konatowicz Tomek, Konchracki Ignacy, Kończak Augustyn, Konczak Grzegorz, Konczak Jarosław, Kończak Jonasz, Kończak Mariusz, Konczak Piotr, Kończak Tadeusz, Konczewicz Dariusz, Konczewicz Henryk, Konczyk Grzegorz, Kończyk Grzegorz, Kończyk Mariusz, Kondeja Maciej, Kondek Dominik, Kondera Jacek, Konderko Krzysztof, Kondracki Krzysztof, Kondracki Marek, Kondracki Michał, Kondracki Michał, Kondrak Krzysztof, Kondrat Łukasz, Kondrat Marcin, Kondrat Wojciech, Kondratczyk Łukasz, Kondratczyk Andrzej, Kondratko Paweł, Kondratowicz Maciej, Kondratowicz Magdalena, Kondratowicz Piotr, Kondziella Krzysztof, Kondziołka Daniel, Konecki Adam, Konecki Jacek, Konecki Leszek, Konecki Robert, Konecki Wiktor, Konefał Krzysztof, Konefał Radosław, Konefał Radosław, Konfederak Damian, Koniak Tomasz, Koniarz Patryk, Konicki Wojciech, Koniec Piotr, Koniecka Kazimierz, Koniecko Michał, Konieczko Przemysław, Konieczny Łukasz, Konieczny Dominik, Konieczny Grzegorz, Konieczny Jacek, Konieczny Krzysztof, Konieczny Marcin, Konieczny Marek, Konieczny Mateusz, Konieczny Mikołaj, Konieczny Miłosz, Konieczny Paweł, Konieczny Przemysław, Konieczny Rafał, Konieczny Sławomir, Konieczny Tomasz, Konieczny Waldemar, Konieczny Wojciech, Konieczny Wojtek, Konik Grzegorz, Konior Remigiusz, Koniszewski Łukasz, Koniusz Wojciech, Koniuszaniec Krzysztof, Koniuszewski Patryk, Koniuszko Mariusz, Koniuszy Maciej, Konkalec Dariusz, Konkel Adam, Konkel Andrzej, Konkol Paweł, Konkol Rafał, Kononowicz Andrzej, Kononowicz Wiesław, Konopacki Grzegorz, Konopacki Wiktor, Konopczyński Piotr, Konopelski Krzysztof, Konopelski Leszek, Konopka Michał, Konopka Piotr, Konopka Rafał, Konopko Bożena, Konopko Krzysztof, Konoplicki Rafał, Konowałek Paweł, Konrad Daniel, Konrad Iwan, Konsek Michał, Konstanciuk Sławomir, Konstancjusz Mojżysz, Konstantynowic Marcin, Konstantynowic Tomasz, Konstantynowicz Konrad, Końszewski Łukasz, Kontek Arkadiusz, Kontek Tadeusz, Kontrym Mariusz, Konwerski Bartosz, Konzacha Sławek, Kościecha Dorota, Kościelak Malwina, Kościeliński Tomasz, Kościelniak Norbert, Kościelny Łukasz, Kościelny Adam, Kościelny Rafał, Kościelski Krzysztof, Kościk Wojciech, Kościński Krystian, Kościński Marcin, Kościński Michał, Kościołowski Arkadiusz, Kościuczuk Dawid, Kościuk Marek, Kościuk Tomasz, Kościuszki Krystian, Kośmider Damian, Kośmider Grzegorz, Kośmiński Wojtek, Kośny Jarosław, Kopa Zdzisław, Kopała Konrad, Kopacz Paweł, Kopacz Piotr, Kopaczewski Robert, Kopania Czesław, Kopaniecki Mariusz, Kopański Łukasz, Kopciewski Piotr, Kopciuch Darek, Kopciuch Zbigniew, Kopcza Dariusz, Kopczyk Łukasz, Kopczyński Adam, Kopczyński Andrzej, Kopczyński Marcin, Kopczyński Marian, Kopczyński Tomasz, Kopczyński Tomasz, Kopeć Danuta, Kopeć Jacek, Kopeć Krzysztof, Kopeć Marcin, Kopeć Paweł, Kopeć Rafał, Kopeć Tomasz, Kopec Artur, Kopec Bartosz, Kopec Grzegorz, Kopec Krzysztof, Kopec Marcin, Kopec Michał, Kopec Mirosław, Kopecki Stanisław, Kopek Zbigniew, Koper Łukasz, Koper Arkadiusz, Koper Darek, Koper Dariusz, Koper Marcin, Kopera Tomasz, Koperek Arek, Koperski Emil, Koperski Jacek, Kopicki Andrzej, Kopicki Jakub, Kopiczko Stanisław, Kopiec Łukasz, Kopiec Irena, Kopiec Sebastian, Kopiec Stanisława, Kopiec Stanisław, Kopiejewski Szymon, Kopij Krzysztof, Kopij Mariusz, Kopińska Jolanta, Kopiński Kazimierz, Kopiński Paweł, Kopka Arek, Kopka Arkadiusz, Kopka Bartosz, Kopka Filip, Kopka Marek, Kopnowski Dawid, Kopowski Rafał, Kopras Dariusz, Koprek Mateusz, Koprowicz Piotr, Koprowski Dawid, Koprowski Kamil, Koprowski Paweł, Koput Jakub, Kopyć Filip, Kopydłowski Mariusz, Kopyra Tomasz, Kopystyński Michał, Kopystyński Paweł, Kopyt Mateusz, Kopytowski Gracjan, Korach Dariusz, Koralewski Łukasz, Koralewski Grzegorz, Koralewski Michał, Korba Michał, Korbaczyński Dawid, Korban Arkadiusz, Korbas Dariusz, Korbecki Kazimierz, Korbel Marcin, Korbik Jarosław, Korbolewski Grzegorz, Korbut Krzysztof, Korbut Małgorzata, Korc Paweł, Korcala Andrzej, Korcuc Paweł, Korcz Aleksander, Korcz Paweł, Korcz Radosław, Korczak Łukasz, Korczak Mateusz, Korczak Tomasz, Korczakowski Jarosław, Korczewski Sebastian, Korczewski Tomasz, Korczowski Andrzej, Korczun Mariusz, Korczyk Łukasz, Korczyk Robert, Korczyńska Ewa, Korczyński Andrzej, Korczyński Jan, Korczyński Jędrzej, Korczyński Mariusz, Korczyński Philip, Korczyński Sławomir, Kordal Paweł, Kordalski Krzysztof, Kordas Wojciech, Kordczak Paweł, Kordeczka Tomasz, Kordek Adam, Kordek Bartosz, Kordek Michał, Kordel Maciej, Kordel Michał, Kordiak Tomek, Kordiumów Aleksander, Kordoński Marcin, Kordowiak Marek, Korduszewski Adam, Kordys Tomasz, Kordyzon Michał, Korecki Dominik, Korecki Marcin, Korecki Sebastian, Korejwo Andrzej, Korejwo Emil, Korejwo Marek, Korendo Bartek, Korgel Patryk, Korgul Piotr, Korkosz Andrzej, Korkuć Piotr, Korkus Tomasz, Korlacki Rafał, Korlup Dariusz, Kormosz Sławek, Korn Leszek, Kornacewicz Marek, Kornacki Grzegorz, Kornaga Jakub, Kornas Damian, Kornaszewski Jan, Kornaszewski Julek, Kornaszewski Juliusz, Kornath Elżbieta, Kornatka Piotr, Kornatkoć Kordian, Kornberger Krzysztof, Kornecki Adrian, Kornel Czeputkowski, Kornel Kłos, Kornet Marian, Kornet Mariola, Kornet Mateusz, Korniak Tatiana, Kornicz Tomasz, Kornowski Leszek, Korobczak Paweł, Koroblowski Mariusz, Korobowicz Jerzy, Korolczuk Krzysztof, Koronowicz Andrzej, Korpak Kazimierz, Korpak Mariusz, Korpalski Andrzej, Korpalski Radosław, Korpalski Tomasz, Korpanty Marcin, Korpilla Dariusz, Korpusiński Dariusz, Korpysz Przemek, Korsak Krzysztof, Korsak Maciej, Korsak Mikołaj, Korsunke Łukasz, Korta Marcin, Kortas Artur, Kortas Czesław, Kortas Halina, Kortas Michał, Kortułowicz Dariusz, Kortyka Piotr, Koruba Krystian, Korumbel Artur, Korus Andrzej, Koruscewicz Bartek, Korusiewicz Bartłomiej, Korwek Marcin, Koryciński Łukasz, Koryciński Jacek, Koryciński Sławomir, Koryluk Marcin, Korytka Piotr, Korytkowski Dariusz, Korytkowski Jacek, Korytkowski Piotr, Korytnicka Jolanta, Korytnicki Paweł, Korzeb Marcin, Korzec Maria, Korzec Marysia, Korzekwa Piotr, Korzekwa Sławomir, Korzen Ireneusz, Korzeń Maciej, Korzeniak Radosław, Korzeniecki Grzegorz, Korzeniewski Jacek, Korzeniewski Michał, Korzeniewski Zbyszko, Korzeniowska Weronika, Korzeniowski Łukasz, Korzeniowski Adam, Korzeniowski Jeremiarz, Korzeniowski Jeremiasz, Korzeniowski Krzysztof, Korzeniowski Miłosz, Korzeniowski Michał, Korzus Marek, Korzybski Adam, Korzyna Sylwester, Kos Łukasz, Kos Łukasz, Kos Alfred, Kos Artur, Kos Hubert, Kos Marek, Kos Paweł, Kos Robert, Kos Sławomir, Kosa Krzysztof, Kosak Krzysztof, Kosakowski Michał, Kosarewicz Adam, Kosarewicz Ryszard, Koscianowski Szymon, Koscielniak Przemysław, Koscielny Jakub, Koscielny Marcin, Kosciołek Czesław, Kosciug Marcin, Kosciuk Ryszard, Kosciuszkiewic Adam, Kosecki Łukasz, Kosecki Maciej, Kosek Marek, Kosek Michał, Kosela Andrzej, Kosela Maciej, Koselski Przemysław, Kosendek Anna, Kosewski Marcin, Kosiacki Zbigniew, Kosiak Witold, Kosiarski Arkadiusz, Kosicki Maciej, Kosidłowski Marcin, Kosidło Robert, Kosiec Jakub, Kosiedowski Marcin, Kosiedowski Michał, Kosieliński Tomasz, Kosienkowski Marcin, Kosieradzki Jacek, Kosieradzki Jarek, Kosik Marek, Kosik Tomasz, Kosilewicz Piotr, Kosiń Filip, Kosińska Alicja, Kosińska Danuta, Kosiński Marcin, Kosiński Andrzej, Kosiński Artur, Kosiński Bartek, Kosiński Krzysztof, Kosiński Marcin, Kosiński Michał, Kosiński Piotr, Kosiński Robert, Kosiński Tomasz, Kosiński Wojciech, Kosior Tomasz, Kosior Wojtek, Kosiorek Grzegorz, Kosiorek Konrad, Kosiorek Krzysztof, Kosiorek Wojciech, Kosiorowski Grzegorz, Kosiorowski Marek, Kosiorowski Piotr, Kóska Jarosław, Koskoł Paweł, Kosliński Przemysław, Kosma Jakub, Kosmala Adam, Kosmala Marek, Kosmala Roman, Kosman Wojciech, Kosman Wojtek, Kosmatka Andrzej, Kosmaty Bogusław, Kosmecka Mariola, Kosmider Damian, Kosmowski Łukasz, Kosmowski Jędrzej, Kosmulski Maciej, Kosno Zbigniew, Kosobucki Karol, Kosobucki Sławomir, Kosowicz Krzysztof, Kosowicz Marek, Kosowski Janusz, Kosowski Marcin, Kosowski Piotr, Kosowski Robert, Kossa Wojciech, Kossakowski Borys, Kossakowski Jakub, Kossakowski Maciej, Kossinski Krzysztof, Kossowski Łukasz, Kossowski Jacek, Kossowski Piotr, Kostański Tomasz, Kostarkiewicz Genowefa, Kostecki Filip, Kostecki Grzegorz, Kostecki Jacek, Kostecki Marek, Kostecki Mateusz, Kostecki Robert, Kostek Dariusz, Kostencki Mateusz, Kostenecki Mateusz, Kosterka Jarosław, Kostewa Marcin, Kostka Marcin, Kostka Sławek, Kostka Sebastian, Kostrakiewicz Wojciech, Kostro Jakub, Kostrow Michał, Kostrowicki Maurycy, Kostrz Waldemar, Kostrzewa Filip, Kostrzewa Henryk, Kostrzewa Marcin, Kostrzewa Marek, Kostrzewa Michał, Kostrzewa Piotr, Kostrzewski Witek, Kostusiak Robert, Kostyra Mirosław, Kostyszak Tomasz, Kosz Krzysztof, Kosz Michał, Koszałka Hanna, Koszański Dawid, Koszczoł Waldemar, Koszela Krzysztof, Koszowski Dariusz, Kosztyka Andrzej, Koszubiński Dominik, Koszuliński Dominik, Koszur Piotr, Koszuta Łukasz, Koszyk Rafał, Kot Łukasz, Kot Andrzej, Kot Dawid, Kot Jarosław, Kot Krzysztof, Kot Marcin, Kot Patryk, Kot Stanisław, Kot Zofia, Kotłowski Łukasz, Kotłowski Marcin, Kotała Maciek, Kotarba Piotr, Kotarbiński Piotr, Kotarski Mariusz, Kotarski Paweł, Kotas Roman, Kotecki Mariusz, Kotecki Tomasz, Kotelnicki Włodzimierz, Kotelon Paweł, Koterba Jędrek, Koterba Jędrzej, Koterski Maciek, Kothe Jarosław, Kotkiewicz Wojciech, Kotkowski Jacek, Kotla Marcin, Kotlarski Eugeniusz, Kotlarz Krzysztof, Kotlewski Rafał, Kotlicki Bartek, Kotlicki Marcin, Kotliński Piotr, Kotliński Sławomir, Kotnis Paweł, Kotowicz Dariusz, Kotowski Krzysztof, Kotowski Norbert, Kotra Rafał, Kotula Tomasz, Kotula Grzegorz, Kotula Michał, Kotwas Paweł, Kotwica Artur, Kotwica Maciek, Kotwicki Daniel, Kotwicki Krzysztof, Kotyczka Tomasz, Kotyla Wojciech, Kotynia Artur, Kotyński Przemysław, Kouba Bartosz, Kouczyński Witold, Kowacka Aneta, Kowal Łukasz, Kowal Andrzej, Kowal Bartłomiej, Kowal Dariusz, Kowal Krzysztof, Kowal Michał, Kowal Tomasz, Kowala Paweł, Kowalaszek Marcin, Kowalczewska Grażyna, Kowalczyk Łukasz, Kowalczyk Adam, Kowalczyk Adrian, Kowalczyk Andrzej, Kowalczyk Anna, Kowalczyk Artur, Kowalczyk Bartłomiej, Kowalczyk Bartek, Kowalczyk Bartosz, Kowalczyk Bogumiła, Kowalczyk Dawid, Kowalczyk Dominik, Kowalczyk Grzegorz, Kowalczyk Jacek, Kowalczyk Janina, Kowalczyk Jarosław, Kowalczyk Jerzy, Kowalczyk Joanna, Kowalczyk Kamil, Kowalczyk Krzysztof, Kowalczyk Lidia, Kowalczyk Maciej, Kowalczyk Maksymilia, Kowalczyk Marcin, Kowalczyk Marek, Kowalczyk Mariusz, Kowalczyk Michał, Kowalczyk Mieczysław, Kowalczyk Paweł, Kowalczyk Piotr, Kowalczyk Przemysław, Kowalczyk Rafał, Kowalczyk Robert, Kowalczyk Sławomir, Kowalczyk Sergiusz, Kowalczyk Tomasz, Kowalczyk Tomek, Kowalczyk Wojciech, Kowalczykowski Krzysztof, Kowalewski Adrian, Kowalewski Andrzej, Kowalewski Grzegorz, Kowalewski Marcin, Kowalewski Michał, Kowalewski Patryk, Kowalewski Paweł, Kowalewski Przemek, Kowalewski Tomasz, Kowalewski Wojciech, Kowalik Paweł, Kowalik Dominik, Kowalik Edward, Kowalik Franciszek, Kowalik Grzegorz, Kowalik Jarosław, Kowalik Marcin, Kowalik Marek, Kowalik Piotr, Kowalik Radek, Kowalik Radosław, Kowalik Sebastian, Kowalik Waldemar, Kowalik Wiesław, Kowalkiewicz Marek, Kowalkowski Krzysztof, Kowalonek Marcin, Kowalonek Mariusz, Kowałowka Konrad, Kowalówka Konrad, Kowalowka Szymon, Kowalska Agata, Kowalska Anna, Kowalska Dorota, Kowalska Elżbieta, Kowalska Teresa, Kowalska Wanda, Kowalski Łukasz, Kowalski Łukasz, Kowalski Adam, Kowalski Aleksander, Kowalski Artur, Kowalski Bartek, Kowalski Bartosz, Kowalski Bogdan, Kowalski Bogumił, Kowalski Daniel, Kowalski Dariusz, Kowalski Dawid, Kowalski Grzegorz, Kowalski Henryk, Kowalski Ireneusz, Kowalski Jacek, Kowalski Jakub, Kowalski Jan Konrad, Kowalski Janusz, Kowalski Jarosław, Kowalski Jerzy, Kowalski Kamil, Kowalski Karol, Kowalski Konrad, Kowalski Krzysztof, Kowalski Kubek, Kowalski Leszek, Kowalski Maciej, Kowalski Marcin, Kowalski Marek, Kowalski Mariusz, Kowalski Mateusz, Kowalski Michał, Kowalski Mirosław, Kowalski Paweł, Kowalski Piotr, Kowalski Przemysław, Kowalski Radosław, Kowalski Sebastian, Kowalski Stanisław, Kowalski Tadeusz, Kowalski Tomasz, Kowalski Wojciech, Kowalski Wojtek, Kowalski Wszebor, Kowalski Zbigniew, Kowaluk Beata, Kowaluk Tomasz, Kowandy Marcin, Kowański Piotr, Kowarski Miłosz, Kowarz Olek, Kowcz Marcin, Koweczanow Jacek, Kowernia Roman, Kowiński Mariusz, Kownacki Paweł, Kownacki Sebastian, Kownacki Zdzisław, Kowo Marcin, Kowolik Bartłomiej, Kowolik Dominik, Kowszewicz Grzegorz, Kowynia Artur, Kożbiał Tomasz, Kożmic Wojciech, Kożmicki Tomasz, Kożyczkowski Waldemar, Kozłowicz Arek, Kozłowicz Marcin, Kozłowska Alicja, Kozłowska Bogusława, Kozłowska Grażyna, Kozłowski Andrzej, Kozłowski Artur, Kozłowski Bartosz, Kozłowski Filip, Kozłowski Gniewko, Kozłowski Jacek, Kozłowski Jan, Kozłowski Krzysztof, Kozłowski Leszek, Kozłowski Maciej, Kozłowski Marcin, Kozłowski Marek, Kozłowski Patryk, Kozłowski Paweł, Kozłowski Piotr, Kozłowski Radosław, Kozłowski Roman, Kozłowski Romuald, Kozłowski Sebastian, Kozłowski Szymon, Kozłowski Tomasz, Kozłowski Wojciech, Kozaczek Rafał, Kozaczewski Tomasz, Kozaczuk Daniel, Kozaczuk Grzegorz, Kozaczuk Sebastian, Kozak Łukasz, Kozak Jacek, Kozak Jakub, Kozak Paweł, Kozak Przemysław, Kozak Rafał, Kozak Tomasz, Kozak Włodzimierz, Kozakiewicz Marek, Kozakiewicz Piotr, Kozakiewicz Wojciech, Kozakowski Marcin, Kozakowski Piotr, Kozanecki Paweł, Kozanecki Sławomir, Kozanowski Łukasz, Kozanowski Leszek, Kozar Rafał, Kozar Sławomir, Kozdrao Krzysztof, Kozdron Adam, Kozdroń Ireneusz, Kozdrowski Marek, Kozera Jakub, Kozera Mariusz, Kozera Sławomir, Kozerski Jakub, Koziak Jarosław, Koziarski Mariusz, Kozicki Bartosz, Kozicki Mateusz, Kozieł Anna, Kozieł Artur, Kozieł Paweł, Kozieł Przemysław, Kozieł Stanisław, Kozieł Wiktor, Koziełł Jerzy, Koziej Jerzy, Koziej Tadeusz, Kozieł Zbigniew, Kozielewski Sebastian, Kozielska Hanna, Kozikowski Bartosz, Kozikowski Eugeniusz, Kozikowski Marcin, Kozina Halina, Kozina Maciej, Kozina Mateusz, Kozina Michał, Koziński Łukasz, Koziński Paweł, Koziński Przemysław, Koziński Rafał, Kozioł Łukasz, Kozioł Grzegorz, Kozioł Janusz, Kozioł Michał, Kozioł Radosław, Koziołek Rafał, Koziołkiewicz Paweł, Kozioł Łukasz, Kozioł Sławomir, Koziołek Krzysztof, Koziorowicz Jarosław, Koziorowicz Sebastian, Kózka Dariusz, Kozkowski Maciej, Kozlowska Julia, Kozlowski Adam, Kozłowski Eugeniusz, Kozlowski Gniewko, Kozlowski Grzegorz, Kozłowski Ireneusz, Kozlowski Jan, Kozlowski Krzysztof, Kozlowski Maciej, Kozlowski Patryk, Kozlowski Paweł, Kozlowski Piotr, Kozlowski Radek, Kozlowski Tomek, Kozub Grzegorz, Kozub Jakub, Kozub Maciek, Kozubal Maciej, Kozubek Klaudiusz, Kozubek Mariusz, Kozubowski Paweł, Kozubski Michał, Kozuchowski Maciej, Kozyra Piotr, Kozyro Eugeniusz, Kozysa Maciej, Kraciński Piotr, Kraft Krzysztof, Krajczewski Błażej, Krajczy Sylwester, Krajczyński Robert, Krajewski Andrzej, Krajewski Artur, Krajewski Jarosław, Krajewski Konrad, Krajewski Krzysztof, Krajewski Krzysztof, Krajewski Maciej, Krajewski Paweł, Krajewski Piotr, Krajewski Rafał, Krajewski Sebastian, Krajewski Tomasz, Krajewski Zbigniew, Krajowski Marcin, Krakiewicz Rafał, Krakowiak Łukasz, Krakowiak Dawid, Krakowiak Filip, Krakowiak Ireneusz, Krakowiak Kamil, Krakowiak Krzysztof, Krakowiak Marcin, Krakowiak Marek, Krakowiak Michał, Krakowiak Rafał, Krakowiak Tomasz, Krakowiak Tomek, Krakowka Adam, Krakówka Rafał, Krakowski Adam, Krakowski Albert, Krakowski Kamil, Krakowski Paweł, Kral Dariusz, Krala Tomasz, Kraman Barbara, Kramerski Jarosław, Kramkowski Jarosław, Kramp Cezary, Kramski Andrzej, Kranc Wojciech, Krankowski Sławomir, Kranzberg Paweł, Krackiewicz Przemysław, Krasieńko Jacek, Kraska Jacek, Krasniewski Marcin, Krasnodębski Jerzy, Krasnodębski Krzysztof, Krasnodębski Michał, Krasnodębski Piotr, Krasnowski Wojciech, Krasodebski Michał, Krason Sebastian, Krasoń Tomasz, Krasowska Anna, Krasowski Łukasz, Krasowski Bartosz, Krasowski Filip, Krasowski Kamil, Krasowski Krzysztof, Krasowski Marcin, Krassowski Robert, Krasucki Krzysztof, Krasuń Bartek, Krasusk Przemek, Krasuski Robert, Krasuski Marek, Krasuski Michał, Krasuski Przemek, Krasuski Rafał, Krasuski Tomek, Kraszewski Łukasz, Kraszewski Piotr, Kraszewski Tomasz, Kraszkiewicz Artur, Krat Grzegorz, Kratke Łukasz, Krauklis Juliusz, Krause Jakub, Krause Sławomir, Krauza Adam, Krauze Maciek, Krauze Marcin, Krauze Tomasz, Krauzowicz Michał, Krawacki Waldemar, Krawaczyński Sebastian, Krawczewski Mariusz, Krawczuk Rafał, Krawczun Artur, Krawczun Mariusz, Krawczyk Juliusz, Krawczyk Łukasz, Krawczyk Adam, Krawczyk Arek, Krawczyk Artur, Krawczyk Bogumił, Krawczyk Genowefa, Krawczyk Grzegorz, Krawczyk Jacek, Krawczyk Jan, Krawczyk Jarosław, Krawczyk Kamil, Krawczyk Krzysztof, Krawczyk Magda, Krawczyk Marcin, Krawczyk Marek, Krawczyk Michał, Krawczyk Patryk, Krawczyk Paweł, Krawczyk Piotr, Krawczyk Rafał, Krawczyk Sławomir, Krawczyk Sebastian, Krawczyk Stanisław, Krawczyk Tomasz, Krawczyk Zdzisław, Krawczyk Zygmunt, Krawczyński Łukasz, Krawczyński Artur, Krawczyński Mirosław, Krawczyński Roman, Krawęznik Maciej, Krawężnik Józef, Krawiec Andrzej, Krawiec Daniel, Krawiec Dariusz, Krawiec Krzysztof, Krawiecki Krzysztof, Krawiecki Radosław, Krężel Andrzej, Krężel Elżbieta, Krężel Marcin, Krężelewski Paweł, Kręć Michał, Kręcioch Łukasz, Kręcioch Marcin, Kreczmer Jakub, Kredowska Ela, Kreft Daniel, Kreft Krystian, Kreft Maciej, Kreft Michał, Kreft Rafał, Kręgiel Sebastian, Kręglicki Marcin, Kreja Krzysztof, Kreiner Bartosz, Krekora Miłosz, Krempiński Jarosław, Krenc Sławomir, Krenig Jan, Krenkiewicz Szymon, Krepski Marcin, Kręputa Marek, Kret Sławomir, Kret Urszula, Kretek Piotr, Kretkiewicz Hubert, Kretowicz Łukasz, Krętowski Paweł, Kristen Tomasz, Kriszpin Arek, Kriszpin Arkadiusz, Krobski Robert, Krochmal Maciej, Kroczak Artur, Kroczak Przemysław, Kroczak Robert, Kroczek Marcin, Kroczek Wojciech, Kroczewski Marek, Kroczewski Zbigniew, Kroczyk Witold, Kroczyński Krzysztof, Krogulski Michał, Krok Adam, Krok Jacek, Krok Sebastian, Krokos Rafał, Krokosiński Tomasz, Król Łukasz, Król Adam, Król Adrian, Król Andrzej, Król Bartłomiej, Król Cezary, Król Cezary, Król Ewa, Król Jacek, Król Janina, Król Jaromir, Król Krzysztof, Król Maciej, Król Marcin, Król Marek, Król Michał, Król Mirosław, Król Piotr, Król Przemysław, Król Rafał, Król Robert, Król Sebastian, Król Szymon, Król Tomasz, Król Wojciech, Królak Łukasz, Królak Grzegorz, Królak Michał, Królak Wojciech, Królewicz Krzysztof, Królikowski Łukasz, Królikowski Maciej, Królikowski Marcin, Królikowski Michał, Królikowski Przemysław, Kroman Bartosz, Krompiewski Adam, Kromski Paweł, Krośnicki Piotr, Krop Marcin, Kropatwa Tomasz, Kropiewnicki Grzegorz, Kropiewnicki Tomasz, Kropiwiec Bożena, Krosnicki Marek, Krosta Mariusz, Kroszkiewicz Mariusz, Kroszkiewicz Szymon, Kroteń Paweł, Krowicki Kuba, Krowicki Marcin, Kruber Piotr, Kruchlik Marcin, Kruczek Arkadiusz, Kruczek Jacek, Kruczkowski Mariusz, Krudysz Helena, Krudysz Roman, Krudysz Wojciech, Kruńczyk Andrzej, Krukow Michał, Kruk Jacek, Kruk Kacek, Kruk Marcin, Kruk Marek, Kruk Paweł, Kruk Przemysław, Kruk Tomasz, Kruk Zbyszek, Krukowska Teresa, Krukowski Marcin, Krukowski Tomasz, Krulikowska Anna, Kruo Andrzej, Krupa Bartłomiej, Krupa Bartosz, Krupa Bogdan, Krupa Bogusław, Krupa Dawid, Krupa Grzegorz, Krupa Jan, Krupa Jarek, Krupa Jarosław, Krupa Mariusz, Krupa Michał, Krupa Paweł, Krupa Wojtek, Krupa Zdzich, Krupicki Krzysztof, Krupiński Damian, Krupiński Krzysztof, Krupiński Mieszko, Krupiński Paweł, Krupka Michał, Krupka Szymon, Krupnik Jacek, Krupnik Stanisław, Krupski Tomasz, Krusiński Wojtek, Kruszczyński Adam, Kruszczyński Czesław, Kruszczyński Jakub,

Kruszczyński Radek, Kruszewski Adam, Kruszewski Bartosz, Kruszewski Dominik, Kruszewski Edward, Kruszewski Kacper, Kruszewski Mirosław, Kruszka Arkadiusz, Kruszka Grzegorz, Kruszyk Bartłomiej, Kruszyńska Beata, Kruszyński Andrzej, Kruszyński Konrad, Kruszyński Maciej, Kruzel Radosław, Kruzel Wojciech, Krychniak Rafał, Kryczek Wojciech, Kryczka Zdzisław, Krygier Andrzej, Krygier Daniel, Krygier Maciej, Krygier Marcin, Kryj Piotr, Kryjak Jakub, Kryjak Ryszard, Kryjak Waldemar, Krymiec Wojciech, Kryńska Barbara, Kryński Andrzej, Kryński Michał, Kryo Krzysztof, Krypczyk Jarosław, Krypel Łukasz, Krys Robert, Krysa Jolanta, Krysiak Daniel, Krysiak Jacek, Krysiak Robert, Krysiński Sławomir, Krysiński Witold, Krysta Sebastian, Krystek Bartłomiej, Krystian Dominik, Krystian Grzesiak, Krystian Hadyniak, Krystman Tomasz, Krystoń Tomasz, Kryszalowicz Mariusz, Kryszczuk Paweł, Krysztofiak Maciej, Krysztofiak Renata, Krysztofik Rafał, Kryszyński Krzyszof, Krywult Krzysztof, Krywult Mariusz, Krywult Wojciech, Krzaczyński Michał, Krzak Maria, Krzak Mateusz, Krzak Piotr, Krzakała Marek, Krzeczek Wojciech, Krzemien Filip, Krzemień Hubert, Krzemien Marcin, Krzemień Paweł, Krzemińska Ryszarda, Krzemiński Łukasz, Krzemiński Adam, Krzemiński Dawid, Krzemiński Jerzy, Krzemiński Karol, Krzemiński Krzysztof, Krzemiński Marek, Krzemiński Michał, Krzemiński Piotr, Krzemiński Tadeusz, Krzemkowski Jerzy, Krzempek Adam, Krzempek Grzegorz, Krzempek Rafał, Krzeonicki Mirosław, Krzepczak Tomasz, Krzesa Radek, Krzesa Radomir, Krzesiński Adam, Krzesiński Dariusz, Krzeslak Arkadiusz, Krzeszowiec Mateusz, Krzeszowski Krzysztof, Krzewski Grzegorz, Krzoń Tomasz, Krzyżak Krzysztof, Krzyżak Wojciech, Krzyzan Dariusz, Krzyzanowski Grzegorz, Krzyżanowski Przemysław, Krzyzańska Henryka, Krzyżewski Andrzej, Krzyzostaniak Tomasz, Krzyżostański Michał, Krzyżyński Grzegorz, Krzyzynski Jacek, Krzych Dawid, Krzyczmonik Piotr, Krzyk Rafał, Krzykowski Remigiusz, Krzykwa Tomasz, Krzymiński Mariusz, Krzymiński Ryszard, Krzymiński Witold, Krzymowski Bernard, Krzymowski Bogdan, Krzymyk Kamil, Krzynowek Piotr, Krzyoka Sławomir, Krzysiak Maciej, Krzysiek Adam, Krzysiek Linczewski, Krzysik Grazyna, Krzysik Michał, Krzystowski Rafał, Krzystyniak Krzysztof, Krzyszczak Jaromir, Krzyszczak Mariusz, Krzyszkowski Paweł, Krzyształowicz Marcin, Krzysztof Marek, Krzysztofiak Tomasz, Krzysztofik Darek, Krzysztofik Rafał, Krzysztoforski Łukasz, Krzysztoforski Piotr, Krzyszton Łukasz, Krzysztoń Marcin, Krzysztoszek Jakub, Krzywda Grzegorz, Krzywda Szymon, Krzywdziński Maciej, Krzywicka Kazimiera, Krzywicki Jan, Krzywicki Paweł, Krzywieński Mariusz, Krzywonos Dariusz, Krzywoszczyński Marcin, Krzywoszyński Rafał, Krzyzak Andrzej, Krzyzak Sławomir, Krzyzak Wojciech, Krzyzaniak Krzysztof, Krzyzanowski Cezary, Krzyzanowski Maciej, Krzyzański Maciej, Krzyzoszczak Damian, Książczak Piotr, Książek Alicja, Książek Krzysztof, Książek Marcin, Książek Piotr, Książek Rafał, Książkiewicz Bartek, Książkiewicz Krzysztof, Książkiewicz Szymon, Książkowski Marek, Ksiazak Marcin, Ksiazkiewicz Krzysztof, Ksiazkiewicz Przemysław, Ksiazkiewicz Szymon, Księski Krzysztof, Ksiezopolski Janusz, Ksiezyk Henryk, Ksruk Grzegorz, Kuzeciński Bartosz, Kuźmiar Paweł, Kuźnik Krzysztof, Kutacz Sebastian, Kułaga Maciej, Kułaga Przemysław, Kułak Grzegorz, Kułak Marcin, Kułakowski Paweł, Kułok Paweł, Kuś Jacek, Kubacka Anna, Kubacki Jakub, Kubacki Maciej, Kubacki Marek, Kubacki Mirek, Kubacki Miron, Kubacki Mirosław, Kubacki Paweł, Kubacki Tomasz, Kubaczyk Andrzej, Kubala Adrian, Kubala Dariusz, Kubala Przemysław, Kuban Jerzy, Kuban Mariusz, Kubański Andrzej, Kubarczyk Przemysław, Kubarek Zdzisław, Kubarski Łukasz, Kubarski Robert, Kubasiak Piotr, Kubasik Tomasz, Kubasow Rajmund, Kubassa Waldemar, Kubaszewski Jakub, Kubat Marek, Kubaty Bartosz, Kubecki Marcin, Kubeczko Krzysztof, Kubel Jakub, Kubera Bartosz, Kubera Mikołaj, Kuberski Edmund, Kuberski Grzegorz, Kubiak Andrzej, Kubiak Bartłomiej, Kubiak Bartosz, Kubiak Damian, Kubiak Joanna, Kubiak Kamil, Kubiak Krzysztof, Kubiak Maria, Kubiak Mariusz, Kubiak Mateusz, Kubiak Michał, Kubiak Mikołaj, Kubiak Paweł, Kubiak Piotr, Kubiak Roman, Kubiak Ryszard, Kubiak Sławomir, Kubiak Sebastian, Kubiak Stanisław, Kubic Edward, Kubica Arkadiusz, Kubica Ernest, Kubica Konrad, Kubica Krystian, Kubicki Łukasz, Kubicki Łukasz, Kubicki Dariusz, Kubicki Dominik, Kubicki Karol, Kubicki Marcin, Kubicki Mirosław, Kubicki Paweł, Kubicki Piotr, Kubicki Robert, Kubicki Ryszard, Kubicki Wojciech, Kubicki Zbigniew, Kubieniec Grzegorz, Kubies Danuta, Kubiesa Daniel, Kubik Andrzej, Kubik Bartek, Kubik Bartosz, Kubik Jan, Kubik Jarosław, Kubik Marcin, Kubik Mariusz, Kubik Mateusz, Kubik Michał, Kubik Roman, Kubik Tomasz, Kubikowski Tomek, Kubina Sebastian, Kubiński Jerzy, Kubiński Sylwester, Kubiński Tomek, Kubio Aleksander, Kubio Maria, Kuborek Piotr, Kubosz Lesław, Kuboszek Irek, Kubrak Marcin, Kuc Łukasz, Kuc Antoni, Kuc Grzegorz, Kuc Jacek, Kuc Jakub, Kuc Mariusz, Kuc Sławomir, Kucab Bogusław, Kucaj Łukasz, Kucara Maciej, Kucewicz Daniel, Kucewicz Mariusz, Kuchar Piotr, Kucharczyk Filip, Kucharczyk Jan, Kucharczyk Konrad, Kucharczyk Marcin, Kucharczyk Marek, Kucharczyk Paweł, Kucharczyk Rafał, Kucharczyk Sebastian, Kucharczyk Wojciech, Kucharek Bogdan, Kucharek Paweł, Kucharek Piotr, Kucharek Robert, Kucharewicz Jacek, Kucharewicz Jarosław, Kucharewicz Paweł, Kucharski Adam, Kucharski Aleksander, Kucharski Andrzej, Kucharski Arek, Kucharski Arkadiusz, Kucharski Artur, Kucharski Bartłomiej, Kucharski Grzegorz, Kucharski Janusz, Kucharski Krzysztof, Kucharski Leszek, Kucharski Marcin, Kucharski Michał, Kucharski Paweł, Kucharski Piotr, Kucharski Przemek, Kucharski Rafał, Kucharski Robert, Kucharski Sławomir, Kucharski Tomasz, Kucharz Krzysztof, Kucharzyk Jacek, Kucharzyk Marcin, Kuchciak Jan, Kuchna Grzegorz, Kuchnia Krzysztof, Kuchnik Bartłomiej, Kuchnik Bartek, Kuchnio Marek, Kuchta Andrzej, Kucia Barbara, Kucia Dominik, Kucia Jakub, Kuciel Jakub, Kuciński Łukasz, Kuciński Tomasz, Kucisz Jarosław, Kucmierz Krzysztof, Kucner Bartosz, Kucypera Dominik, Kucza Adam, Kucza Adam, Kucza Witold, Kuczaj Tomasz, Kuczara Maciej, Kuczarczyk Paweł, Kuczborski Jacek, Kuczek Dariusz, Kuczeński Michał, Kuczera Arkadiusz, Kuczewski Mariusz, Kuczewski Piotr, Kuczkowski Rafał, Kuczmenda Piotr, Kuczorowski Sebastian, Kuczwara Tomasz, Kuczyk Bartosz, Kuczyk Krzysiek, Kuczyniewski Marcin, Kuczynski Łukasz, Kuczyński Adam, Kuczyński Bartosz, Kuczyński Cezary, Kuczyński Hubert, Kuczyński Jan, Kuczyński Krzysztof, Kuczyński Maciej, Kuczyński Marcin, Kuczyński Michał, Kuczyński Paweł, Kuczyński Piotr, Kuczyński Przemek, Kuczyński Tomasz, Kudła Andrzej, Kudła Michał, Kudła Tomasz, Kudłacik Michał, Kudłacz Zbigniew, Kudaj Jakub, Kudas Tomasz, Kudela Krzysztof, Kudela Witold, Kudelski Łukasz, Kudinow Marcin, Kudlacik Piotr, Kudlacik Radek, Kudliński Tomasz, Kudzin Alina, Kudzin Andrzej, Kufel Adrian, Kufel Sebastian, Kufiński Łukasz, Kufikowski Paweł, Kugiel Andrzej, Kugiel Marcel, Kugiel Marcin, Kugler Mateusz, Kuik Mikołaj, Kujat Henryk, Kujat Piotr, Kujawa Artur, Kujawa Dariusz, Kujawa Henryk, Kujawa Maciej, Kujawa Michał, Kujawa Piotr, Kujawa Rafał, Kujawa Tomasz, Kujawiak Eugeniusz, Kujawiński Łukasz, Kujawski Łukasz, Kujawski Bogusław, Kujawski Gabriel, Kujawski Krzysztof, Kujda Paweł, Kuk Robert, Kukiełka Ryszard, Kukiełko Dariusz, Kukier Michał, Kukla Łukasz, Kukla Krzysztof, Kukla Marcin, Kukla Szymon, Kukla Zbigniew, Kuklicz Łukasz, Kuklik Paweł, Kuklińska Teresa, Kukliński Michał, Kuklis Marek, Kukowski Ireneusz, Kukuła Jadwiga, Kukuła Paweł, Kukuc Adam, Kukula Daniel, Kukuła Marcin, Kukuła Paweł, Kukulka Tomasz, Kukulski Marcin, Kukulski Piotr, Kukulski Radosław, Kukulski Szymon, Kukus Grzegorz, Kukuszka Janusz, Kula Krystyna, Kula Krzysztof, Kula Marcin, Kula Marek, Kula Mateusz, Kula Paweł, Kula Piotr, Kula Rafał, Kula Robert, Kulacz Grzegorz, Kulaga Bartosz, Kulak Janusz, Kulak Maciej, Kułak Paweł, Kulakowski Paweł, Kulas Bartosz, Kulas Łukasz, Kulas Krzysztof, Kulas Michał, Kulas Sławomir, Kulas Tomasz, Kulasiewicz Mirosław, Kulaszewski Bartek, Kulawiak Paweł, Kulawik Grzegorz, Kulawik Marek, Kulawik Tomasz, Kulaziński Marcin, Kulbacki Adam, Kułbaka Jan, Kulbat Maciej, Kułbicka Joanna, Kulczak Hubert, Kulczewski Łukasz, Kulczycki Przemek, Kulczycki Stanisław, Kulczycki Tomasz, Kulczyk Mariusz, Kulczyński Łukasz, Kulczyński Zdzisław, Kulecka Aleksandra, Kulej Tomek, Kulesa Wojciech, Kulesza Czesław, Kulesza Grzegorz, Kulesza Jakub, Kulesza Krzysztof, Kulesza Marek, Kulesza Michał, Kulesza Paweł, Kulesza Piotr, Kuleszyński Mariusz, Kulewicz Radosław, Kulgarczuk Dariusz, Kulgawczuk Dariusz, Kulberda Łukasz, Kulig Łukasz, Kulig Jakub, Kulig Krzysztof, Kulig Marcin, Kulig Paweł, Kulig Rafał, Kulig Robert, Kulig Sebastian, Kulig Tomasz, Kulig Wojtek, Kuligowski Mirosław, Kulik Łukasz, Kulik Arkadiusz, Kulik Kamil, Kulik Marcin, Kulik Mikołaj, Kulik Teresa, Kulik Wojciech, Kulikowski Łukasz, Kulikowski Bartek, Kulikowski Ireneusz, Kulikowski Miłosz, Kulikowski Michał, Kuliński Łukasz, Kuliński Daniel, Kuliński Grzegorz, Kuliński Krzysztof, Kuliński Marcin, Kuliński Rafał, Kuliński Szymon, Kulion Bartosz, Kulis Wojciech, Kulisiewicz Tomasz, Kulisz Oskar, Kulka Antoni, Kulka Waldemar, Kulkowski Lechosław, Kulkowski Leszek, Kulon Radek, Kulon Sylwester, Kulpa Marcin, Kulpa Tomek, Kulpiński Kamil, Kuma Jan, Kuma Robert, Kuminek Maciej, Kumiszcza Tomasz, Kumka Tomasz, Kumor Maciej, Kumor Sebastian, Kumorek Marcin, Kun Aleksandra, Kun Józef, Kuna Grzegorz, Kuna Michał, Kuna Sebastian, Kuna Tomasz, Kuncewicz Paweł, Kundich Marcin, Kundys Witold, Kundzicz Adam, Kunecki Jarosław, Kunicki Aleksander, Kunicki Dariusz, Kunicki Krystian, Kunicki Krzysztof, Kunicki Marek, Kunicki Piotr, Kunicki Włodzimierz, Kuniewski Mariusz, Kunikowski Jarosław, Kuniński Piotr, Kunkol Szymon, Kunowski Piotr, Kunysz Maciej, Kuo Aleksander, Kuo Marcin, Kuomierczuk Piotr, Kuomierczyk Dariusz, Kuomierczyk Piotr, Kuomierz Filip, Kuomirek Damian, Kuonierek Janusz, Kuonierek Mikołaj, Kuonieruk Andrzej, Kuonierz Łukasz, Kuonierz Jacek, Kuonierz Leszek, Kuonierz Marcin, Kuonierz Mateusz, Kupczak Arkadiusz, Kupczyk Bogusław, Kupczyk Michał, Kupczyk Tomasz, Kupczyński Piotr, Kupczyński Tadeusz, Kupec Krzysztof, Kupidura Wojciech, Kupidurcz Wojciech, Kupiec Janina, Kupiec Mariusz, Kupinow Jerzy, Kupiński Mariusz, Kupis Mariusz, Kupis Michał, Kupisz Artur, Kupisz Szymon, Kupka Łukasz, Kupka Paweł, Kupnicki Tomasz, Kupo Radek, Kuprowski Arkadiusz, Kups Aleksander, Kur Izabela, Kur Maciej, Kur Radek, Kurach Zbigniew, Kuraho-Skraho Julian, Kural Tomasz, Kuran Tomasz, Kuranowski Jakub, Kuras Henryk, Kuras Piotr, Kurasz Jarosław, Kurcek Jakub, Kurciński Paweł, Kurczewska Ewa, Kurczewska Rozalia, Kurczewski Bartosz, Kurczewski Krzysztof, Kurczewski Marcin, Kurczewski Radek, Kurczok Leszek, Kurczyński Adam, Kurczyński Andrzej, Kurdelski Wojciech, Kurdyk Marcin, Kurdzieko Roman, Kurdziel Łukasz, Kurdziel Grzegorz, Kurdziel Marcin, Kurek Aleksander, Kurek Andrzej, Kurek Arkadiusz, Kurek Grzegorz, Kurek Grzesio, Kurek Konrad, Kurek Krzysztof, Kurek Kuba, Kurek Leszek, Kurek Maciej, Kurek Marcin, Kurek Maria, Kurek Mariusz, Kurek Michał, Kurek Ryszard, Kurek Sebastian, Kurek Zygmunt, Kuresza Paweł, Kurgan Grzegorz, Kuriata Krzysztof, Kuriata Marek, Kurkiewicz Krzysztof, Kurkowiak Krzysztof, Kurkowicz Arkadiusz, Kurkowski Mirek, Kurleta Grzegorz, Kurlowicz Krystyna, Kurnatowski Michał, Kurnik Grzegorz, Kurnin Sebastian, Kurobiowski Marcin, Kurosz Michał, Kurowska Magdalena, Kurowski Łukasz, Kurowski Łukasz, Kurowski Adrian, Kurowski Christian, Kurowski Jakub, Kurowski Karol, Kurowski Krystian, Kurowski Marcin, Kurowski Mariusz, Kurowski Paweł, Kurowski Witold, Kurpanik Łukasz, Kurpanik Bogdan, Kurpias Jarek, Kurpiel Andrzej, Kurpiel Paweł, Kurpierski Hubert, Kurpiewski Hubert, Kurpiewski Marcin, Kurpiewski Mariusz, Kurpiewski Paweł, Kurpios Jarosław, Kurpios Marcin, Kurpisz Filip, Kurt Rafał, Kurtycz Wojciech, Kuryło Michał, Kuryło Grazyna, Kuryło Jerzy, Kuryło Krzysztof, Kuryło Marcin, Kuryło Tomek, Kuryło Bartosz, Kuryło Krzysztof, Kuryło Marcin, Kurzac Adrian, Kurzak Piotr, Kurzawa Bartłomiej, Kurzawa Rafał, Kurzawiński Wojtek, Kurzawski Krzysztof, Kurzawski Robert, Kurzeja Jan, Kurzępa Rafał, Kurzpiel Artur, Kurzydło Grzegorz, Kurzyński Krzysztof, Kurzyński Marek, Kurzyński Michał, Kurzyński Paweł, Kurzyp Konrad, Kus Dominik, Kus Marcin, Kus Michał, Kus Tadeusz, Kusa Mariusz, Kusa Zbigniew, Kusiakiewicz Krzysztof, Kusiej Jakub, Kusik Marcin, Kusiński Michał, Kusiński Nikodem, Kusiński Radosław, Kuskowski Piotr, Kusmierczyk Wiktor, Kusmierek Wojciech, Kusnierczyk Rafał, Kusnierek Jacek, Kusnierek Janusz, Kusnierski Tomasz, Kusniewski Wojciech, Kustosz Artur, Kustra Arkadiusz, Kustusch Marian, Kusyk Marcin, Kusz Adam, Kusz Bartłomiej, Kusz Sławomir, Kusza Paweł, Kuszell Andrzej, Kuszewski Edward, Kuszner Krystian, Kuszneruk Antoni, Kuszneruk Sebastian, Kusznir Radosław, Kusztal Paweł, Kusztelak Rafał, Kusztelak Rafał, Kusztykiewicz Daniel, Kuszynska Zofia, Kutak Grzegorz, Kutek Bernard, Kutek Michał, Kutela Maciej, Kutera Marcin, Kutesko Paweł, Kutnyj Przemysław, Kutypa Olek, Kutzner Tomasz, Kuźma Łukasz, Kuźma Bogumił, Kuźma Henryk, Kuźma Paweł, Kuźmiak Bronisław, Kuźmiak Robert, Kuźmicki Zbigniew, Kuźmicz Jacek, Kuzmin Rafał, Kuźmiński Jakub, Kuźmiński Konrad, Kuźmiński Marcin, Kuźniak Piotr, Kuźniar Krzysztof, Kuźniar Paweł, Kuźniar Piotr, Kuźnicki Marcin, Kuźniewski Krystian, Kuźnik Arkadiusz, Kuźnik Krzysztof, Kuza Adam, Kuzdra Tomasz, Kuzenko Tomek, Kuzera Krzysztof, Kuzia Wojciech, Kuzioła Mariusz, Kuzma Teresa, Kuzmiak Piotr, Kuzmierz Krzysztof, Kuzmiński Piotr, Kuzniar Tomasz, Kuzniecow Maria, Kuznierski Andrzej, Kuznik Daniel, Kuznik Rafał, Kwacz Jarosław, Kwacz Robert, Kwaczała Rafał, Kwaczala Krzysztof, Kwaczyński Maciej, Kwaka Maciej, Kwakrzys Dariusz, Kwakszys Dariusz, Kwaśnica Michał, Kwaśniewska Bogumiła, Kwaśniewski Artur, Kwaśniewski Dobrosław, Kwasniewski Dominik, Kwaśniewski Henryk, Kwaśniewski Jacek, Kwaśniewski Mariusz, Kwaśniewski Przemysław, Kwaśnowski Rafał, Kwaśny Bartosz, Kwapich Tomasz, Kwapich Tomek, Kwapisz Krzysztof, Kwapisz Michał, Kwarciński Jerzy, Kwarciński Marcin, Kwartnik Ireneusz, Kwasek Kazimierz, Kwasek Michał, Kwasiborska Agata, Kwasiborski Łukasz, Kwasniewicz Dawid, Kwasniewski Adam, Kwasniewski Jacek, Kwasniewski Krzysztof, Kwasniewski Michał, Kwasniewski Ryszard, Kwatera Tomasz, Kwejczyk Tomasz, Kwiatek Łukasz, Kwiatek Artur, Kwiatek Damian, Kwiatek Karol, Kwiatek Kazimierz, Kwiatek Krzysztof, Kwiatek Marcin, Kwiatek Marek, Kwiatek Przemysław, Kwiatkowska Izabella, Kwiatkowski Łukasz, Kwiatkowski Andrzej, Kwiatkowski Antoni, Kwiatkowski Artur, Kwiatkowski Bartosz, Kwiatkowski Dominik, Kwiatkowski Edward, Kwiatkowski Jacek, Kwiatkowski Jakub, Kwiatkowski Janusz, Kwiatkowski Jarosław, Kwiatkowski Kajetan, Kwiatkowski Kamil, Kwiatkowski Krystian, Kwiatkowski Krzysztof, Kwiatkowski Kuba, Kwiatkowski Marek, Kwiatkowski Michał, Kwiatkowski Patryk, Kwiatkowski Paweł, Kwiatkowski Piotr, Kwiatkowski Przemek, Kwiatkowski Przemysław, Kwiatkowski Robert, Kwiatkowski Ryszard, Kwiatkowski Sebastian, Kwiatkowski Szymon, Kwiatkowski Tomasz, Kwiatkowski Wojciech, Kwiatoń Katarzyna, Kwidzyński Sebastian, Kwiecień Adam, Kwiecien Artur, Kwiecień Bożena, Kwiecień Dominik, Kwiecien Jakub, Kwiecien Jan, Kwiecień Marcin, Kwiecień Marek, Kwiecien Michał, Kwiecień Paweł, Kwiecień Piotr, Kwiecień Przemysław, Kwiecien Radosław, Kwiecień Sebastian, Kwiecińska Jadwiga, Kwieciński Adrian, Kwieciński Bartosz, Kwieciński Daniel, Kwieciński Mariusz, Kwieciński Piotr, Kwieciński Radosław, Kwieciński Rafał, Kwiecinski Tomasz, Kwietniewski Michał, Kwietniowski Maurycy, Kwil Adam, Kwiliński Aleksander, Kwiotek Jarek, Kwoka Ryszard, Kwolek Hubert, Kyc Andrzej, Kyc Grzegorz, Kycia Grzegorz, Kynol Przemek, Kyszewski Leszek

Ląsak Marcin, Laba Tomasz, Labe Karol, Labeczki Łukasz, Labeński Marcin, Labińska Maria, Labno Tomek, Laboj Rafał, Labuda Adam, Labuda Bartosz, Labuda Piotr, Labus-Janiak Stefania, Labut Dariusz, Labuz Paweł, Lach Anna, Lach Jarosław, Lach Krzysztof, Lach Michał, Lach Paweł, Lach Tomasz, Lachendro Tomasz, Lacher Dariusz, Lachman Daniel, Lachnik Paweł, Lachowicz Grzegorz, Lachowicz Lech, Lachowicz Michał, Lachowicz Tomasz, Lachowski Filip, Lachowski Michał, Lachowski Paweł, Lachowski Sławek, Lachut Marcin, Lachut Marcion, Ladna Mirosław, Ladniak Przemysław, Laga Artur, Laganowski Rafał, Lagodzin Grzegorz, Lagodziński Marcin, Lagon Wojtek, Lagosz Piotr, Lagowski Paweł, Laguna Piotr, Laguniak Jakub, Lajp Marcin, Lakas Tomasz, Lakomy Łukasz, Laskowski Krzysztof, Lalowicz Janusz, Lamch Bartosz, Lamch Roman, Lament Daniel, Lament Jakub, Lanc Artur, Lancewicz Grzegorz, Lanczewski Rafał, Landowski Marcin, Landsberger Dorota, Landsberger Michał, Lang Bartłomiej, Lang Krzysztof, Lang Marcin, Langa Radosław, Lange Anna, Lange Michał, Lange Paweł, Langier Arkadiusz, Langner Maciej, Langner Piotr, Langner Wojciech, Langosz Tomasz, Langowski Łukasz, Langusz Marek, Lanowy Adam, Lański Michał, Lanuszka Michał, Laokiewicz Bartłomiej, Lapszyn Tomek, Lapuc Alek, Lapuszyński Konrad, Laren Krzysztof, Lars Galicki Krystian, Las Marek, Lasak Marcin, Lasak Robert, Lasecki Grzegorz, Lasek Mirosław, Lasek Rafał, Lasia Adrian, Lasica Andrzej, Lasiewicz Michał, Lasik Arkadiusz, Lasik Marcin, Laska Marcin, Laska Tomasz, Laski Grzegorz, Laskownicki Tomasz, Laskowski Łukasz, Laskowski Adam, Laskowski Andrzej, Laskowski Dariusz, Laskowski Maciej, Laskowski Marek, Laskowski Robert, Laskowski Zbigniew, Laskus Tomasz, Lasocki Karol, Lasok Mirek, Lason Marcin, Lasoń Marcin, Lasota Aleksander, Lasota Jakub, Lasota Maciej, Lasota Mariusz, Lasota Michał, Lasota Roman, Lasota Tomasz, Lassa Grzegorz, Lassaud Piotr, Lassociński Piotr, Lastyk Tomasz, Laszczak Marcin, Laszczkowski Robert, Laszczyk Piotr, Laszewski Krzysztof, Laszkiewicz Maciej, Laszkiewicz Sylwester, Laszko Adam, Laszko Tomasz, Lata Bartosz, Latała Janina, Latacz Michał, Latacz Michał, Latanowski Wojtek, Latański Dariusz, Latawiec Grzegorz, latawiec Grzegorz, Latawiec Kazimierz, Latawiec Marcin, Latecki Marcin, Latkowski Janusz, Latkowski Krzysztof, Latkowski Rafał, Latocha Krzysztof, Latocha Marcin, Latopolski Mateusz, Latos Maciej, Latos Mariusz, Latos Rafał, Latoszek Krzysztof, Latusek Marcin, Latuskiewicz Marek, Latuszek Jarek, Latuszkiewicz Magda, Laube Grzegorz, Laube Piotr, Laube Rafał, Laufer Maciej, Lawecki Tomek, Lawgmin Radosław, Lawicki Jacek, Lawicki Tomasz, Lawicki Waldemar, Lawnik Grzegorz, Lawreniuk Jolanta, Lazanowski Jacek, Lazar Andrzej, Lazar Jacek, Lazarski Krzysztof, Lazarz Adam, Lazurka Lech, Lczak Mariusz, Lezohupski Tomasz, Lebdowicz Krzysztof, Lebek Mariusz, Lebelt Małgorzata, Lebida Mariusz, Lebiecki Artur, Lebiedziejewski Marcin, Lebiedzieński Wojciech, Lebiedziński Aleksander, Lebiedziński Wojciech, Lebioda Waldemar, Leckowski Marek, Lech Łukasz, Lech Adam, Lech Anusik Krystian, Lech Bartek, Lech Bartosz, Lech Jacek, Lech Leszek, Lech Leszek, Lech Lopez Speedy, Lech Marcin, Lech Marek, Lech Maziec, Lech Oczkowski, Lech Paweł, Lech Przemysław, Lech Ryszard, Lech Sebastain, Lech Sebastian, Lech Tomasz, Lech Wojciech, Lechelt Jerzy, Lechniak Jacek, Lechnnio Krzysztof, Lechocki Marian, Lechoniewicz Rafał, Lechowicz Andrzej, Lechowicz Grzegorz, Lechowicz Konrad, Lechowski Bartek, Leciej Miłosz, Lecmelt Jerzy, Leczko Tomasz, Lecznar Jakub, Łęcznar Jakub, Ledek Szymon, Ledworowski Karol, Ledziński Stanisław, Lee Jason, Lefeld Sylwester, Leganiec Wojciech, Legat Krzysztof, Legawiec Jerzy, Legawiec Wojciech, Legendziewicz Paweł, Legiec Dawid, Legiec Dominik, Legwiński Tomasz, Lehmann Marcin, Leichmann Andrzej, Leitgebel Maciej, Leja Robert, Lejchter Adam, Lejchter Adam, Lejczak Mieczysław, Lejkowski Michał, Lejkowski Piotr, Lejsza Radosław, Lekarczyk Michał, Lekki Dariusz, Lekki

Czytelnicy

Paweł Lekki Tomasz, Leksowski Edmund, Lekstan Leszek, Lekston Leszek, Lelek Grzegorz, Lelek Lesław, Leleń Łukasz, Leleń Cyprian, Lelerz Robert, Lelewski Bartek, Lelonek Konrad, Lelonek Marcin, Lelonkiewicz Rafał, Leman Michał, Lemańczyk Piotr, Lemanowicz Dariusz, Lemański Bartosz, Lemański Krzysztof, Lemantwoicz Adam, Lembke Krzysztof, Lemiesz Zbigniew, Lemieszewski Eugeniusz, Lemieszewski Michał, Lemiński Piotr, Lemke Maciej, Lemler Arkadiusz, Lenarczyk Marek, Lenarczyk Michał, Lenard Krzysztof, Lenard Piotr, Lenart Aleksander, Lenart Grzegorz, Lenartowicz Ewelina, Lenartowicz Marcin, Lenartowicz Sebastian, Lenczewski Sławomir, Lenczyk Oskar, Lenczyk Przemek, Lendzion Grzegorz, Lendzion Tomasz, Lendzioszek Paweł, Lenger Artur, Lenik Adam, Lenik Elżbieta, Lenik Jarosław, Lenk Adam, Lenkiewicz Bartosz, Lenkiewicz Halina, Lenkiewicz Jolanta, Lenkiewicz Paweł, Lenkiewicz Paweł, Lenkiewicz Przemysław, Leński Zbigniew, Lenza Andrzej, Leonarczyk Grzegorz, Leonarski Filip, Leończuk Krzysztof, Leonczyk Darek, Leoniak Grzegorz, Leoniak Iwona, Leoniak Marcin, Leoniak Marian, Leoniak Michał, Leoniak Radosław, Leoniakiewicz Marcin, Leoniewski Adam, Leoniewski Dariusz, Leoniewski Jarosław, Leoniewski Krzysztof, Leoniewski Marcin, Leonikowski Krzysztof, Leoniowski Jarosław, Leosz Sebastian, Lepa Darek, Lepa Dariusz, Lepak Arkadiusz, Lepczyński Michał, Lepecki Bartosz, Lepert Ewa, Lepert Michał, Lepiarczyk Bożena, Lepiarz bartek, Lepka Przemysław, Lesiak Artur, Lesiak Paweł, Lesiak Rafał, Lesicki Łukasz, Lesiewski Marek, Lesik Arkadiusz, Lesiński Andrzej, Lesiński Marcin, Lesiński Mario, Lesiński Ryszard, Lesiński Tomasz, Lesisz Kamil, Lesisz Michał, Lesisz Paweł, Lesisz Radosław, Lesiuk Tomasz, Lesmer Emil, Lesner Emil, Lesniak Jacek, Lesniak Jerzy, Lesniak Paweł, Lesniak Paweł, Lesnicki Mariusz, Lesniewicz Krzysztof, Lesniewska Agnieszka, Lesniewski Dariusz, Lesniewski Krzysztof, Leson Piotr, Lester Jarosław, Leston Patryk, Leszczak Andrzej, Leszczuk Marcin, Leszczuk Mikołaj, Leszczyk Dariusz, Leszczyk Paweł, Leszczyna Rafał, Leszczyńska Jolanta, Leszczyński Łukasz, Leszczyński Łukasz, Leszczyński Adam, Leszczyński Aleksander, Leszczyński Artur, Leszczyński Bartek, Leszczyński Daniel, Leszczyński Józef, Leszczyński Maciej, Leszczyński Marcin, Leszczyński Mateusz, Leszczyński Michał, Leszczyński Piotr, Leszczyński Rafał, Leszczyński Sebastian, Leszczyński Sylwek, Leszczyński Tomasz, Leszczyński Tomek, Leszczyński Tomek, Leszczyński Waldemar, Leszek Andrzej, Leszek Jacak, Leszek Marek, Leszek Michał, Leszek Michał, Leszek Satacki, Leszewski Jakub, Leszko Andrzej, Leszko Marcin, Leszkowicz Kamil, Letachowicz Piotr, Letki Krzysztof, Letki Marek, Letnich Szkoła Spo. Letowski Bernard, Lew - Mirski Maciej, Lew Łukasz, Lew Mirski Maciej, Lewaczko Tomasz, Lewak Robert, Lewandoski Damian, Lewandowicz Michał, Lewandowicz Radosław, Lewandowicz Radosław, Lewandowska Izabella, Lewandowski Marcin, Lewandowski Łukasz, Lewandowski Adam, Lewandowski Andrzej, Lewandowski Arkadiusz, Lewandowski Artur, Lewandowski Bartek, Lewandowski Bartosz, Lewandowski Brtosz, Lewandowski Cyprian, Lewandowski Daniel, Lewandowski Dariusz, Lewandowski Dawid, Lewandowski Emil, Lewandowski Grzegorz, Lewandowski Hubert, Lewandowski Jakub, Lewandowski Jan, Lewandowski Jarosław, Lewandowski Kamil, Lewandowski Krzyo, Lewandowski Krzysztof, Lewandowski Maciej, Lewandowski Marcin, Lewandowski Marek, Lewandowski Mateusz, Lewandowski Michał, Lewandowski Paweł, Lewandowski Piotr, Lewandowski Radosław, Lewandowski Rafał, Lewandowski Tomasz, Lewandowski Wiktor, Lewandowski Wojciech, Lewandowski Wojtek, Lewczak Mariusz, Lewczuk Bartosz, Lewczuk Michał, Lewczuk Paweł, Lewczuk Rafał, Lewicki Łukasz, Lewicki Cyprian, Lewicki Dariusz, Lewicki Jan, Lewicki Krzysztof, Lewicki Norbert, Lewicki Przemek, Lewicki Tomasz, Lewińska Magdalena, Lewiński Jan, Lewiński Grzegorz, Lewinski Jan, Lewiński Krzysztof, Lewiński Krzysztof, Lewiński Roman, Lewski Paweł, Lewkowicz Teresa, Lewkowicz Adam, Lewowski Marcin, Lewy Tadeusz, Lizewski Mariusz, Lizewski Paweł, Libelt Eryk, Liberaki Marcin, Liberek Bartek, Liberek Karina, Libergal Tomasz, Liberkowski Marcin, Libner Rafał, Librant Łukasz, Libuda Przemysław, Libudka Arkadiusz, Lichmańska Jolanta, Lichnerowicz Artur, Licholat Kuba, Lichota Adam, Lichota Paweł, Lichota Piotr, Lichwa Tomasz, Lichy Marek, Liczba Jadwiga, Liczkowski Kamil, Liczkowski Wojciech, Lidak Radosław, Lidak Radosław, Lidiak Radosław, Lidke Bartłomiej, Liebersbach Łukasz, Ligenza Piotr, Ligezka Paweł, Lignarski Wojciech, Ligudziński Adam, Ligudziński Adam, Ligudziński Damian, Ligudziński Damian, Ligudzinski Michał, Liguzińska Agnieszka, Liguziński Filip, Liguziński Filip, Lik Mirosław, Lika Marcin, Likos Wojtek, Likus Łukasz, Likus Rafał, Limanowski Marek, Limiera Krystian, Linczuk Marcin, Linde Patryk, Lindner Bartłomiej, Lindner Bartosz, Lindner Patryk, Linetty Tomasz, Linka Marcin, Linke Paweł, Linniczenko Krzysztof, Linowski Grzegorz, Liokiewicz Marcin, Lipa Bartłomiej, Lipa Stanisław, Lipczak Amadeusz, Lipczuk Kamil, Lipczyński Bogusław, Lipczyński Mateusz, Lipczyński Zbigniew, Lipec Robert, Lipecka Małgorzata, Lipek Zbigniew, Lipiec Andrzej, Lipiec Gerard, Lipiec Marcin, Lipiec Robert, Lipień Jakub, Lipik Witold, Lipiński Adam, Lipiński Artur, Lipiński Dominik, Lipiński Krzysztof, Lipiński Maciej, Lipiński Marcin, Lipiński Marecin, Lipiński Mariusz, Lipiński Michał, Lipiński Piotr, Lipiński Rafał, Lipiński Rafał, Lipiński Robert, Lipiński Sylwester, Lipiński Szymon, Lipiński Tomasz, Lipiński Tomek, Lipka Rafał, Lipka Tomek, Lipka-Wszołczyk Ewa, Lipkowski Paweł, Lipnicki Tomasz, Lipowczan Marcin, Lipowicz Maciej, Lipowski Maciej, Lipowski Marcin, Lipowski Michał, Lipowski Piotr, Lipska Beata, Lipska Elżbieta, Lipski Łukasz, Lipski Jacek, Lipski Kamil, Lipski Krzysztof, Lipski Marcin, Lipski Mariusz, Lis Łukasz, Lis Bartłomiej, Lis Maciej, Lis Marcin, Lis Marek, Lis Piotr Paweł, Lis Radosław, Lis Rafał, Lis Sławomir, Lis Sylwester, Lis Szymon, Lis Tomasz, Lis Tomek, Lis Wacław, Lis Zbigniew, Lisak Grzegorz, Lisak Marek, Lisak Wojciech, Lisek Andrzej, Lisek Wiesław, Lisek Wojciech, Lisewski Tomasz, Lisiak Piotr, Lisiak Wojciech, Lisica Krzysztof, Lisiecki Bartosz, Lisiecki Dawid, Lisiecki Mariusz, Lisiecki Przemysław, Lisiecki Przemysław, Lisiecki Sławomir, Lisiecki Tomasz, Lisiewicz Piotr, Lisiewski Adrian, Lisiewski Konrad, Lisik Bogdan, Lisik Paweł, Lisiński Krzysztof, Lisiński Marcin, Liskiewicz Marcin, Lisowicz Wiktor, Lisowicz Wiktor, Lisowska Joanna, Lisowski Adam, Lisowski Dariusz, Lisowski Dawid, Lisowski Dominik, Lisowski Jarek, Lisowski Jarosław, Lisowski Krzysztof, Lisowski Maciej, Lisowski Marcin, Lisowski Marek, Lisowski Piotr, Lisowski Sławomir, Lisowski Sebastian, Lisowski Tomasz, Lissewski Borys, Listewnik Jerzy, Listewnik Maciej, Listewnik Szymon, Liszak Mikołaj, Liszega Jakub, Liszewski Konrad, Liszewski Piotr, Liszka Łukasz, Liszka Mirosław, Liszka Tomasz, Liszowski Szymon, Litewnicki Michał, Litkowski Michał, Litman Piotr, Littwin Adam, Litwin Łukasz, Litwin Piotr, Litwin Tomasz, Litwińczuk Artur, Litwiniuk Piotr, Litwinowicz Andrzej, Litwiński Filip, Litwiński Karol, Litwiński Marcin, Litwiński Tomasz, Lityński Marek, Lityński Jarek, Lityński Krzysztof, Lityński Marek, Lityński Zbigniew, Liwiński Marcin, Liwo Wacław, Lizak Leszek, Lizińczyk Grzegorz, Lizińczyk Sebastian, Lobert - Fact Łukasz, Lobert Abdrzej, Loboda Tomasz, Lobodziec Adam, Loboz Maciej, Locwin Maria, Lodorzyński Tadeusz, Lodziński Krzysztof, Loga Tomasz, Lojewski Jakub, Lokuciejewski Rafał, Lontkowski Marcin, Lontkowski Szymon, Lopaciński Tomasz, Lopata Piotr, Lopatecki Jan, Lopatka Kazimierz, Lora Marcin, Loranc Bogdan, Lorecek Tomasz, Loręcki Przemek, Lorek Dawid, Lorek Paweł, Lorek Przemek, Lorek Tomasz, Lorenc Andrzej, Lorenc Bartłomiej, Lorenc Jan, Lorenc Marcin, Lorencek Tomasz, Lorenz Paweł, Loret Wit, Los Jacek, Los Jakub, Losicki Grzegorz, Losin Artur, Loska Wojciech, Loskot Krzysztof, Losvik Zdzisław, Loszczyński Jacek, Lotarski Arkadiusz, Loter Marek, Loter Tomasz, Lotko Krzysztof, Lotko Michał, Lotocki Tomasz, Lowrynowicz Leonard, Loza Wojciech, Lozia Piotr, Loziński Marcin, Loznikow Lech, Luba Paweł, Lubański Jakub, Lubański Kamil, Lubański Wojtek, Lubas Robert, Lubasiński Szymon, Lubaszka Łukasz, Lubawa Halina, Lubelski Łukasz, Lubera Radosław, Luberda Bartłomiej, Lubiarz Jakub, Lubicz Łukasz, Lubiejewski Kamil, Lubieniec Mateusz, Lubieniecki Jakub, Lubiewski Marcin, Lubiński Jacek, Lubiński Marek, Lubiński Wojtek, Lubkowski Miłosz, Lubowicki Adam, Lubowicki Jakub, Lubryczyński Paweł, Luboszczyk Marek, Luchowski Jerzy, Luchowski Tomasz, Lucki Krzysztof, Luczak Artur, Luczak Bartek, Luczak Bartosz, Luczak Jacek, Luczak Jakub, Luczak Paweł, Luczkanin Leszek, Luczkiewicz Tomasz, Luczyński Krzysztof, Ludian Konrad, Ludkiewicz Damian, Ludkowski Mariusz, Ludwicki Konrad, Ludwicki Marek, Ludwiczak Paweł, Ludwiczyński Dominik, Ludwików Marek, Ludwikowski Konrad, Ludwin Paweł, Ludwin Paweł, Ludwiniak Konrad, Ludwiniak Krzysztof, Ludwiński Andrzej, Ludyga Grzegorz, Ludzen Adam, Ludzen Paweł, Lugowski Rafał, Lugowski Wojciech, Luka Filip, Lukasiak Mariusz, Lukasiewicz Ignacy, Lukasiewicz Marcin, Lukasik Krzysztof, Lukasik Marcin, Lukasik Paweł, Lukawski Grzegorz, Lukiewicz Łukasz, Lukomski Maciej, Lukon Jarosław, Lukos Jarosław, Lukowski Włodzimier, Luks Anna, Lula Radosław, Lulczyk Danuta, Lulewicz Dariusz, Luniewski Mariusz, Lunkiewicz Michał, Lupa Krzysztof, Lupa Rafał, Lupiński Krzysztof, Lupiński Krzysztof, Lupkowski Marek, Lurka Marek, Lustyk Tomasz, Luszawa Paweł, Luszcz Bartosz, Luszcz Marcin, Luszcz Mariusz, Luszczak Tomasz, Luszczek Grzegorz, Luszczewski Rafał, Luszczyk Miłosz, Luszyński Daniel, Lutek Michał, Lutek Piotr, Lutelmowski Tomasz, Lutkowski Sebastian, Lutostański Rafał, Lutowski Maciej, Lutowski Michał, Lutrowicz Jerzy, Lutyński Mateusz, Luzarowski Maciej, Lyczek Dariusz, Lyczek Michał, Lysiak Michał, Lysikowski Kornel, Lysiuk Krzysztof, Lyskanowski Adam, Lyskawa Michał, Lysko Arkadiusz, Lyszczarz Michał, Lyszczarz Wojciech, Lyzwa Marcin

Ł

Łącki Mateusz, Łącki Michał, Łącki Przemek, Łączka Szymon, Łączyńska Anna, Łączyński Krzysztof, Łączyński Maciej, Łączyński Marek, Łączyński Piotr, Łątka Ryszard, Łaba Marcin, Łaba Tomasz, Łabacz Konrad, Łabaj Paweł, Łabaj Piotr, Łabanowski Tomasz, Łabęcki Daniel, Łabęda Borys, Łabędź Maciej, Łabędzki Adam, Łabeński Marcin, Łabiński Kajetan, Łabiński Marcin, Łabno Michał, Łabno Paweł, Łabno Tomek, Łaborewicz Tomasz, Łabuda Bartosz, Łabuo Piotr, Łabuzińska Janina, Łachut Katarzyna, Łachut Marcin, Łacki Przemek, Łada Przemysław, Ładno Tomasz, Ładosz Szymon, Ładyga Szymon, Łaga Artur, Łagan Wojciech, Łaganowski Jarosław, Łaganowski Rafał, Łagozny Tomasz, Łagodziński Marek, Łagosz Piotr, Łajczak Przemysław, Łajtar Leszek, Łakasiak Michał, Łakomski Grzegorz, Łakomski Marcin, Łakomski Mariusz, Łakomy Marcin, Łakomy Paweł, Łakomy Przemysław, Łaksa Marcin, Łamejko Adrian, Łań Łukasz, Łańcucki Tomasz, Łangowski Mateusz, Łanuszka Kamil, Łapa Michał, Łapa Piotr, Łapajerski Janusz, Łapczuk Piotr, Łapin Marek, Łapińska Alina, Łapiński Łukasz, Łapiński Cezary, Łapiński Dariusz, Łapiński Grzegorz, Łapiński Józef, Łapiński Karol, Łapiński Krzysztof, Łapiński Piotr, Łapiński Przemysław, Łapko Maciej, Łapniewski Stefan, Łappa Marek, Łaptaszyński Marek, Łasak Damian, Łasisz Dominik, Łaska Tomasz, Łaskarzewski Wiesław, Łaskawiec Marcin, Łaski Maciej, Łaski Marek, Łaski Wojtek, Łaspniewski Stefan, Łaszcz Tomasz, Łaszcz Wojciech, Łaszcz Wojtek, Łaszczyk Piotr, Łaszewski Krzysztof, Łaszkiewicz Ewa, Łaszkiewicz Rafał, Łata Artur, Łata Jacek, Łata Joanna, Łata Marek, Łatoszyński Paweł, Ławecki Andrzej, Ławicki Łukasz, Ławicki Jacek, Ławicki Tomasz, Ławiński Rafał, Ławniczak Marcin, Ławniczak Sebastian, Ławnik Grzegorz, Ławrynowicz Tomasz, Łazarczyk Tomasz, Łazarski Dominik, Łazicki Artur, Łazowska Maja, Łazowski Dariusz, Łebkowski Michał, Łebkowski Piotr, Łebkowski Wojtek, Łęcki Jarosław, Łęcki Paweł, Łęcki Tomasz, Łęczycki Artur, Łęczycki Michał, Łęczycki Tomek, Łędzki Łukasz, Łegiewka Michał, Łęgocki Ryszard, Łęgocki Tomasz, Łękawa Sebastian, Łękowski Grzegorz, Łękuo Tomek, Łenczyk Michał, Łępa Tomasz, Łepecki Bartosz, Łepecki Stefan, Łępicki Stanisław, Łepkowski Daniel, Łepkowski Rafał, Łepski Hubert, Łęszczak Marcin, Łgugiel Tomasz, Łożyński Jakub, Łobacz Łukasz, Łobacz Marcin, Łobejko Marcin, Łobejko Robert, Łobocki Łukasz, Łoboda Dominik, Łoboda Tomasz, Łobodziec Maciej, Łoboz Jerzy, Łoboz Maciej, Łobozek Sławomir, Łochowski Mateusz, Łochowski Remigiusz, Łodej Michał, Łodziński Piotr, Łogin Dominik, Łoj Piotr, Łojek Rafał, Łojko Michał, Łokaj Piotr, Łomiński Kamil, Łomnicki Marcin, Łomot Marcin, Łomotowski Grzegorz, Łonicki Adam, Łonywa Maciej, Łoś Radosław, Łoś Dariusz, Łoś Jakub, Łoś Marek, Łopata Piotr, Łopatkiewicz Michał, Łopatko Krzysztof, Łopato Zbigniew, Łopatowski Michał, Łopiński Daniel, Łopka Marcin, Łopuszański Marcin, Łosica Andrzej, Łosik Ireneusz, Łosiński Karol, Łosoń Daniel, Łoszak Mariusz, Łoźnicki Adam, Łucki Adam, Łuczaj Karol, Łuczak Artur, Łuczak Daniel, Łuczak Jarek, Łuczak Marcin, Łuczak Marian, Łuczak Michał, Łuczak Patryk, Łuczak Piotr, Łuczak Robert, Łuczak Tomasz, Łuczkanin Leszek, Łuczkowski Maciej, Łuczkowski Przemek, Łuczkowski Przemysław, Łuczycki Jakub, Łuczycki Jakub, Łuczyk Kamil, Łuczyński Artur, Łuczyński Dariusz, Łuczyński Maciej, Łuczyński Tomasz, Łudzeń Adam, Ługowski Jacek, Ługowski Jarosław, Łukasiak Dorota, Łukasiak Paweł, Łukasiewicz Krzysztof, Łukasiewicz Marcin, Łukasik Łukasz, Łukasik Dorota, Łukasik Krzysztof, Łukasik Marcin, Łukasik Paweł, Łukasik Rafał, Łukasik Szymon, Łukasik Witek, Łukasz Piątkowski, Łukasz Zygmunt, Łukaszczyk Sebastian, Łukaszek Marcin, Łukaszewicz Daniel, Łukaszewicz Dawid, Łukaszewicz Jacek, Łukaszewicz Janusz, Łukaszewicz Kamil, Łukaszewicz Maciej, Łukaszewicz Marek, Łukaszewicz Michał, Łukaszewski Kuba, Łukaszewski Łukasz, Łukaszewski Adam, Łukaszewski Andrzej, Łukaszewski Arek, Łukaszewski Mariusz, Łukaszewski Michał, Łukaszewski Paweł, Łukaszewski Sebastian, Łukaszuk Daniel, Łukaszuk Marek, Łukawski Łukasz, Łukawski Zdzisław, Łukiewicz Łukasz, Łukomski Krzysztof, Łukowiak Mariusz, Łukowski Bartłomiej, Łukowski Lech, Łukowski Mariusz, Łukowski Piotr, Łukowski Zbigniew, Łuniewski Jacek, Łuniewski Przemysław, Łunkiewicz Michał, Łuszcz Paweł, Łuszczak Krzysztof, Łuszczek Jakub, Łuszczki Robert, Łuszczki Ryszard, Łuszczyk Marcin, Łuszczyk Robert, Łuszczyńska Joanna, Łyżwa Mariusz, Łyczek Dariusz, Łyczek Michał, Łyczkowski Maciej, Łygan Jakub, Łyjak Błażej, Łykowski Łukasz, Łysak Wojtek, Łysakowski Kamil, Łysakowski Krzysztof, Łysik Paweł, Łysiuk Paweł, Łyskawa Łukasz, Łyskawa Szymon, Łysowski Bartosz, Łyszczarz Michał, Łyszczarz Wojciech, Łyszkiewicz Piotr, Łyszkiewicz Sławomir

M

Mączka Grzegorz, Mączka Irena, Mączka Krzysztof, Mączka Rafał, Mączyński Kamil, Mączyński Zbigniew, Mąderek Jakub, Mądrawski Borys, Mądry Artur i Dawid, Mądry Bolesław, Mądry Dawid, Mądry Piotr, Mąka Łukasz, Mąka Michał, Mąka Tomasz, Mąkosza Marcin, Mątkowski Damian, Młodzik Krzysztof, Młodziński Krzysztof, Młodziński Mariusz, Młotek Rafał, Młynarczyk Daniel, Młynarczyk Maria, Młynarczyk Mariusz, Młynarski Rafał, Młynarz Mirosław, Młynczak Marcin, Młynczak Michał, Młyńczyk Artur, Młyński Marcin, Młyński Maciej, Młyński Marcin, Młyński Piotr, Młyński Rafał, Małek Wojciech, Małachowski Ariel, Małachowski Szymon, Małajewicz Maciej, Małas Bartek, Małecka Irena, Małecki Adrian, Małecki Maciej, Małecki Marcin, Małecki Michał, Małecki Paweł, Małecki Tomasz, Małeczek Radomir, Małek Adam, Małek Artur, Małek Krzysztof, Małek Piotr, Małek Rafał, Małgorzata Książek, Małgorzata Półtorak, Małuński Krzysztof, Małkowski Mariusz, Małkowski Piotr, Małkowski Tomasz, Małolepszy Sławomir, Małowiejski Patrycy, Małowiejski Patrycy, Małowski Maciej, Małycha Tomasz, Małysa Mariusz, Małyska Błażej, Małyszek Marcin, Maćkowiak Artur, Maćkowiak Roman, Maćkowski Maciej, Mac Piotr, Mac Stanisław, Mac Zenon, Macała Marcin, Macek Marek, Macek Michał, Mactalda Karol, Mach Jacek, Mach Maciej, Mach Marcin, Mach Mirosław, Mach Tomasz, Machała Bartosz, Machała Maciej, Machała Tomek, Machaj Paweł, Machajski Michał, Machalewski Zbigniew, Machalski Paweł, Machaniec Marcin, Machczyński Borysław, Machej Damiam, Machej Piotr, Machera Marzena, Macheta Marcin, Machi Patryk, Machij Grzegorz, Machiński Tomasz, Machlański Remigiusz, Machnicki Adam, Machnik Bartosz, Machnik Maciej, Machnik Wojciech, Machnio Łukasz, Machocki Krzysztof, Machoł Konrad, Machoński Bartosz, Machowczyk Hubert, Machowiak Jacek, Machowiak Stanisław, Machowska Anna, Machowski Jacek, Machowski Piotr, Machtel Adrian, Machul Paweł, Machulak Mariusz, Machulski Radek, Machura Jacek, Machura Marcin, Machura Piotr, Machura Zygmunt, Maciąg Jacek, Maciągowski Paweł, Maciag Jacek, Macias Robert, Maciaszek Paweł, Maciaszek Piotr, Maciaszek Przemysław, Maciaszek Rafał, Maciej Hermanowicz, Maciej Jagoda, Maciej Karbownik, Maciej Kleszczyński, Maciej Knuth, Maciej Krakowiak, Maciej Molewski, Maciej Rydzyński, Maciej Sroka, Maciej Trąbiński, Maciejak Ryszard, Maciejak Ryszard, Maciejczak Krzysztof, Maciejczuk Piotr, Maciejek Piotr, Maciejewicz Filip, Maciejewska Liliana, Maciejewski Łukasz, Maciejewski Adam, Maciejewski Aleksander, Maciejewski Andrzej, Maciejewski Błażej, Maciejewski Bartek, Maciejewski Bartosz, Maciejewski Błażej, Maciejewski Dariusz, Maciejewski Dawid, Maciejewski Karol, Maciejewski Marek, Maciejewski Michał, Maciejewski Paweł, Maciejewski Paweł, Maciejewski Piotr, Maciejewski Robert, Maciejewski Ryszard, Maciejewski Sławomir, Maciejewski Sebastian, Maciejewski Wojciech, Maciejewski Zdzisław, Maciejowska Anka, Maciejowski Norbert, Maciejowski Wojciech, Maciek Łabuda, Maciek Ziemczonek, Macieliński Piotr, Macierzyński Michał, Macierzyński Paweł, Macijewicz Zbigniew, Macijewicz Zbyszek, Maciołek Zbigniew, Maciol Grzegorz, Maciończyk Lech, Macionczyk Roman, Macionczyk Tomasz, Macionczyk Tomasz, Macioszek Artur, Macioszek Piotr, Maciuch Jakub, Maciuk Radosław, Maciulewicz Marcin, Maciuszczak Grażyna, Maciuszczak Hanka, Maciuszczak Marcin, Mackford Janusz, Mackiewicz Dominika, Mackiewicz Marcin, Mackiewicz Marek, Mackiewicz Piotr, Mackojć Mieczysław, Mackowiak Jerzy, Mackowski Mateusz, Macoch Marcin, Macoch Michał, Macuda Grzegorz, Macuda Jacek, Macuiewicz Grzegorz, Maczan Paweł, Maczewski Paweł, Maczuga Adrian, Maczuga Grzegorz, Maczuga Marek, Maczyński Daniel, Maczyński Zdzisław, Madaj Karol, Madajewski Leszek, Madaliński Maciej, Madej Łukasz, Madej Andrzej, Madej Ireneusz, Madej Janusz, Madej Jarosław, Madej Luke, Madej Maciej, Madej Marcin, Madej Marek, Madej Maria, Madej Mariusz, Madej Paweł, Madej Piotr, Madej Radek, Madej Sebastian, Madej Wojciech, Madeja Marcin, Madeja Zbigniew, Madejowski Artur, Madejski Krzysztof, Madeksza Maciej, Madera Marek, Madon Tadeusz, Madura Agnieszka, Madzelan Piotr, Madziąg Marcin, Madziar Paweł, Madziarz Bożena, Magalski Daniel, Magalski Leszek, Magda Kamil, Magda Tomasz, Magdziak Marek, Magdziarek Wojtek, Magdziarz Krzysztof, Magdziarz Michał, Magdzik Marcin, Magdziorz Łukasz, Magier Jarosław, Magier Mateusz, Magiera Grzegorz, Magiera Maciej, Magiera Mariusz, Magiera Radosław, Magiera Wojciech, Magiera Zdzisława, Magin Michał, Magnuszewski Grzegorz, Magoński Bogdan, Magoski Krzysztof, Magott Michał, Magryta Robert, Maguda Piotr, Mahlik Patryk, Maik Ryszard, Maik Tomasz, Maj Łukasz, Maj Cezary, Maj Dawid, Maj Grzegorz, Maj Jolanta, Maj Marcin, Maj Michał, Maj Mirosław, Maj Paweł, Maj Piotr, Maj Przemysław, Majakuciński Tadeusz, Majberg Michał, Majcher Andrzej, Majcher Bartłomiej, Majcher Damian, Majcher Rafał, Majcher Ryszard, Majcher Wojciech, Maj-

cherczyk Jakub, Majcherczyk Marek, Majcherkiewicz Paweł, Majcherski Michał, Majchrowicz Artur, Majchrowski Rafał, Majchrowski Tomasz, Majchrzak Adam, Majchrzak Agnieszka, Majchrzak Krzysztof, Majchrzak Radek, Majchrzak Radosław, Majchrzak Tomasz, Majchrzyk Marek, Majczak Łukasz, Majczak Łukasz, Majda Jarosław, Majdak Sebastian, Majdański Arkadiusz, Majdański Daniel, Majechalski Konrad, Majer Łukasz, Majer Łukasz, Majer Jędrek, Majer Jędrzej, Majer Stanisław, Majeranowski Michał, Majerowski Adam, Majerski Piotr, Majewicz Piotr, Majewski Sebastian, Majewski Łukasz, Majewski Adam, Majewski Andrzej, Majewski Artur, Majewski Bartłomiej, Majewski Daniel, Majewski Hubert, Majewski Jarosław, Majewski Józef, Majewski Kamil, Majewski Karol, Majewski Krystian, Majewski Krzysztof, Majewski Leszek, Majewski Maciej, Majewski Marcin, Majewski Michał, Majewski Paweł, Majewski Piotr, Majewski Radek, Majewski Rafał, Majewski Sławomir, Majewski Sebastian, Majewski Tadeusz, Majewski Wojciech, Majgier Marcin, Majiczek Grzegorz, Majka Marek, Majka Piotr, Majkowski Arkadiusz, Majkowski Krzysztof, Majkowski Michał, Majkowski Radosław, Majkrzak Joanna, Majksner Janusz, Majkut Agnieszka, Majkut Michał, Majnusz Dariusz, Majoch Mateusz, Majonek Artur, Majorczyk August, Majowski Bartosz, Majsak Filip, Majsterek Barbara, Majsterek Bartek, Majtczaj Paweł, Majtczak Paweł, Majtyka Łukasz, Majtyka Łukasz, Mak Agnieszka, Mak Darek, Mak Tomasz, Makandasis Artur, Makara Marcin, Makarczuk Łukasz, Makarewicz Krzysztof, Makarewicz Michał, Makieła Juliusz, Makles Krzysztof, Makowiecki Rafał, Makowiecki Tomasz, Makówka Krystyna, Makówka Paweł, Makówka Tomasz, Makowski Adam, Makowski Cezary, Makowski Jakub, Makowski Karol, Makowski Krzysztof, Makowski Maciej, Makowski Maciek, Makowski Marcin, Makowski Michał, Makowski Mirosław, Makowski Piotr, Makowski Robert, Makowski Szymon, Makowski Tomasz, Makowski Wojtek, Maksajda Dariusz, Maksajda Paweł, Maksalny Szymon, Maksalon Szymon, Maksyma Marcin, Maksymiuk Krystyna, Maksymowicz Maciek, Makuch Krzysztof, Makuch Maciej, Makuch Tomas, Makuch Tomasz, Makuchowski Lech, Makulski Kuba, Makundrowski Lech, Makurat Łukasz, Makxi Sebastian, Malaczek Radomir, Malagowska Jadwiga, Malajka Mariusz, Malak Florian, Malanczuk Stefania, Malankiewicz Marek, Malara Robert, Malarski Michał, Malasa Mirek, Maławko Piotr, Maławski Marcin, Malcher Maciej, Malcherowicz Piotr, Malczak Leszek, Malczewski Emilian, Malczewski Jan, Malczewski Piotr, Malczewski Rafał, Malczyk Robert, Malczyk Ryszard, Malec Marcin, Malec Mateusz, Malec Arkadiusz, Malec Ireneusz, Malec Maciej, Malec Mateusz, Malec Patryk, Malec Przemek, Malec Przemysław, Malec Przemysław, Malec Wojtek, Malec Zbigniew, Malecki Łukasz, Malecki Damian, Malecki Darek, Malecki Marcin, Malecki Paweł, Malecki Piotr, Malecki Tomasz, Malęga Jakub, Malek Mariusz, Malek Piotr, Malenda Marcin, Maleska Rafał, Malesza Bartek, Maleszewski Mariusz, Maleszka Tomasz, Maleszyk Łukasz, Malewicz Mateusz, Malewicz Michał, Malewicz Patryk, Malewicz Róża, Malezewski Jan, Mali Andrzej, Maliborski Michał, Malicki Adrian, Malicki Aleksander, Malicki Grzegorz, Malicki Marcin, Malicki Piotr, Malik Łukasz, Malik Andrzej, Malik Zygmunt, Malina Andrzej, Malina Michał, Malinowska Elżbieta, Malinowska Małgorzata, Malinowski Łukasz, Malinowski Adam, Malinowski Artur, Malinowski Błażej, Malinowski Bogusław, Malinowski Jacek, Malinowski Jakub, Malinowski Jarek, Malinowski Juliusz, Malinowski Krystian, Malinowski Krzysztof, Malinowski Lech, Malinowski Maciej, Malinowski Marcin, Malinowski Mateusz, Malinowski Michał, Malinowski Sławomir, Malinowski Szymon, Malinowski Tadeusz, Malinowski Tomasz, Malinowski Tymoteusz, Malinowski Zbigniew, Maliński Mateusz, Maliszak Karol, Maliszak Marek, Maliszewski Bolesław, Maliszewski Grzegorz, Maliszewski Marcin, Maliszewski Michał, Maliszewski Radosław, Malitowicz Andrzej, Malke Jakub, Malkiewicz Bartosz, Malkowski Arkadiusz, Malkowski Przemek, Malocha Michał, Małolepszy Jan, Malon Krzysztof, Malowaniec Krzysztof, Malowski Krzysztof, Malujda Rafał, Malukiewicz Tomasz, Malwic Bernard, Malz Mateusz, Mamak Małgorzata, Mamak Roman, Mamczyc Miłosz, Mamelka Łukasz, Mamet Mateusz, Mamiński Krzysztof, Mamiński Maciej, Mamkało Andrzej, Mamok Tadeusz, Mamon Przemek, Mamoński Leszek, Mamuchowski Lech, Mancewicz Andrzej, Manczak Filip, Mandecki Jakub, Mandecki Robert, Mandes Paweł, Mandziuk Łukasz, Manek Jakub, Mania Jacek, Mania Maciej, Mania Mariusz, Mania Paweł, Manick Marcin, Manicki Bartosz, Manicki Marcin, Maniecki Konrad, Manikowski Dawid, Manikowski Marcin, Manista Paweł, Maniszewski Paweł, Mańka Łukasz, Mańka Andrzej, Mańka Marcin, Mańka Michał, Mańka Piotr, Mańka Robert, Mańka Sławomir, Mańkiewicz Konrad, Mańkiewicz Tomasz, Mańko Grzegorz, Mańkowska Alicja, Mańkowski Marcin, Mańkowski Adam, Mańkowski Iwo, Mańkowski Jakub, Mańkowski Jakub, Mańkowski Marcin, Manolla Michał, Manowiecki Mateusz, Manthey Łukasz, Mantykicz Wiesława, Mantykiewicz Wiesław, Manuszewski Robert, Maocianica Łukasz, Maolak Bogusław, Maolak Paweł, Maolanka Marek, Maolanowski Jacek, Maolarz Mariusz, Maolarz Mariusz, Maoliński Michał, Maolonka Tomasz, Marasek Kamil, Maraszek Łukasz, Maraszkiewicz Szymon, Marbowski Krzysztof, Marchaj Tomasz, Marchel Cezary, Marchel Grzegorz, Marchewka Łukasz, Marchewka Bogusława, Marchewka Dariusz, Marchewka Grzegorz, Marchewka Marcin, Marchewka Mariusz, Marchewka Michał, Marchewka Paweł, Marchewka Przemysław, Marchiewicz Grzegorz, Marchlewicz Mikołaj, Marchlewski Jakub, Marchlewski Maciej, Marchlewski Michał, Marchwicki Jakub, Marchwiński Sebastian, Marchwiński Szczepan, Marciak Mieczysław, Marcickowski Paweł, Marcicniak Paweł, Marcin Bata, Marcin Jabłonowski, Marcin Kaczyński, Marcin Mamcarz, Marcin Michalski, Marcin Mielniczuk, Marcin Pawlina, Marcin Podkowa, Marcin Skrzyński, Marcin Skwark, Marcin Sobol, Marcin Tymafiejew, Marcin Włodarz, Marcińczyk Tomasz, Marcinczyk Włodzimierz, Marcinek Andrzej, Marcinek Szymon, Marciniak Łukasz, Marciniak Adam, Marciniak Andrzej, Marciniak Artur, Marciniak Bartek, Marciniak Borys, Marciniak Brygida, Marciniak Dariusz, Marciniak Hubert, Marciniak Ignacy, Marciniak Jacek, Marciniak Jarosław, Marciniak Karol, Marciniak Konrad, Marciniak Krzysztof, Marciniak Krzysztof, Marciniak Maciej, Marciniak Marek, Marciniak Marian, Marciniak Mariusz, Marciniak Mateusz, Marciniak Michał, Marciniak Paweł, Marciniak Piotr, Marciniak Robert, Marciniak Tomasz, Marciniak Tomek, Marciniak Zbigniew, Marciniuk Tomasz, Marcinkiewicz Bartłomiej, Marcinkiewicz Marcin, Marcinkiewicz Michał, Marcinkiewicz Waldemar, Marcinkowska Hanna, Marcinkowski Adam, Marcinkowski Mateusz, Marcinkowski Paweł, Marcinkowski Robert, Marcinkowski Zbigniew, Marcinowski Radek, Marcinowski Radosław, Marciszak Damian, Marcuta Marcin, Marcysiak Justyna, Marcysiak Michał, Marczak Łukasz, Marczak Andrzej, Marczak Darek, Marczak Dominik, Marczak Kazimierz, Marczak Michał, Marczak Piotr, Marczak Przemek, Marczewski Jarek, Marczewski Paweł, Marczewski Sebastian, Marczewski Władek, Marczy Andrzej, Marczyk Marcin, Marczyk Tomasz, Marczykowski Łukasz, Marczykowski Błażej, Marczyński Adam, Marczyński Jacek, Marczyński Karol, Marczyński Rafał, Mardausz Krystian, Marecik Jacek, Marecki Tomasz, Marek Can, Marek Cezariusz, Marek Fuks, Marek Jankowski, Marek Karkos, Marek Lenart, Marek Lis, Marek Marcin, Marek Michał, Marek Rafał, Marek Ratajczak, Marek Szymlak, Marek Wojs, Marel Michał, Marendowski Tomasz, Marenowski Leszek, Marev Michał, Marfiak Marek, Margalski Sebastian, Margas Mariusz, Marglewski Michał, Margol Piotr, Margraf Alicja, Marianowski Paweł, Mariański Marcin, Mariat Sławomir, Mariola Degles, Mariusz Łasak, Mariusz Ganderz, Mariusz Kenig, Mariusz Lewandowski, Mariusz Marchewka, Mariusz Napierała, Mariusz Niemczyk, Mariusz Sornat, Mariusz Urbanowski, Mariusz Ziemiański, Marjański Maciek, Mark Dominik, Markiewicz Łukasz, Markiewicz Agnieszka, Markiewicz Damian, Markiewicz Daniel, Markiewicz Dariusz, Markiewicz Edward, Markiewicz Jacek, Markiewicz Józef, Markiewicz Maciej, Markiewicz Maciek, Markiewicz Marcin, Markiewicz Mariusz, Markiewicz Michał, Markiewicz Radosław, Markiewicz Tomasz, Markiton Michał, Markociński Tomasz, Markow Witold, Markowicz Jacek, Markowska Alina, Markowski Bartosz, Markowski Darek, Markowski Dariusz, Markowski Grzegorz, Markowski Krzysiek, Markowski Krzysztof, Markowski Michał, Markowski Paweł, Markowski Rafał, Markowski Robert, Markowski Tomek, Marks Tomek, Markuciński Tomasz, Markut Rafał, Mariński Tomasz, Maroń Bartosz, Maron Krystian, Marona Tomasz, Maroński Piotr, Maroszek Grażyna, Maroszek Rafał, Marowiecki Mateusz, Marszał Andrzej, Marszałek Janusz, Marszałek Maks, Marszałek Rafał, Marszałkiewicz Jakub, Marszałkowski Daniel, Marszałkowski Roman, Marszalek Marcin, Marszeniuk Cezary, Martela Michał, Martenka Jakub, Martenka Karol, Marter Karol, Marter Marek, Marterka Jakub, Martun Łukasz, Martyn Dariusz, Martyni Michał, Martyniak Piotr, Martyniuk Sławomir, Martyniuk Sławek, Martynowicz Piotr, Martynowski Henryk, Martyński Jakub, Martys Paweł, Marucha Kamil, Marucha Marcin, Marusiński Rafał, Maruszak Maria, Maruszak Robert, Maruszewski Dariusz, Maruszewski Mariusz, Maruszewski Radosław, Marut Łukasz, Maryan Dariusz, Maryjek Krzysztof, Maryks Filip, Maryniak Bartłomiej, Maryniak Bogdan, Maryniak Patryk, Maryniak Robert, Marynicz Łukasz, Marysiak Justyna, Marzec Dawid, Marzec Grzegorz, Marzec Piotr, Marzec Tomasz, Marzec Wojtek, Marzencki Krzysztof, Marzenta Jarosław, Masłowski Jacek, Masłowski Mariusz, Masłowski Piotr, Masalski Mateusz, Masalski Paweł, Mascianica Adam, Masełbas Paweł, Masełek Grzegorz, Masibrodzki Marcin, Masiukiewicz Mateusz, Masiul Andrzej, Maskiewicz Daniel, Maskiewicz Piotr, Maskiewicz Sebastian, Maślak Bogusław, Maślak Marcin, Maślanka Janusz, Maślankowski Jacek, Maślany Tomasz, Masłowicz Piotr, Masłowska Teresa, Masłowski Leszek, Masłowski Marek, Mastalerz Jarosław, Mastalerz Łukasz, Masternak Leszek, Mastowski Tomasz, Mastykarz Artur, Maszało Andrzej, Maszczyk Mariusz, Maszkowski Zbigniew, Masztalerz Dawid, Masztalerz Rafał, Maszybrocka Joanna, Matławski Radosław, Matławski Witold, Matablewski Łukasz, Matablewski Marcin, Matczak Krzysztof, Matczak Piotr, Matczak Wiktor, Matczuk Paweł, Matczyński Arkadiusz, Matea Karolina, Matej Krystyna, Matej Wojciech, Mateja Artur, Mateja Stefania, Mateja Wojciech, Matejczuk Sebastian, Matejczyk Rafał, Matejewski Dariusz, Matejko Sylwia, Matejuk Tomasz, Matenko Adrian, Matenko Miłosz, Matera Łukasz, Matera Andrzej, Matera Krzysztof, Materek Antonina, Materna Arek, Materna Arkadiusz, Materna Krzysztof, Materna Marcin, Materna Wojciech, Materna Krzysztof, Materowski Daniel, Materski Marek, Materzok Józef, Mateusiak Adam, Mateusiak Michał, Mateusiak Wojciech, Mateusz Seweryn, Mathia Jakub, Matias Tomasz, Matiasik Antoni, Matiasowicz Tomasz, Matkowska Teresa, Matkowski Cezar, Matkowski Paweł, Matl Łukasz, Matla Hanka, Matlak Mariusz, Matlak Paweł, Matoga Eugeniusz, Matok Leszek, Matoc Michał, Matosek Urszula, Matoszuk Bartosz, Matta Michał, Matula Roman, Matulewicz Adam, Matulka Paweł, Matusiak Adam, Matusiak Bartek, Matusiak Dominik, Matusiak Jarek, Matusiak Krzysztof, Matusiak Maciej, Matusiak Marcin, Matusiak Mariusz, Matusiak Piotr, Matusiak Zofia, Matusik Piotr, Matuszak Jacek, Matuszak Michał, Matuszak Paweł, Matuszak Teresa, Matuszczak Łukasz, Matuszczak Grzegorz, Matuszczak Walenty, Matuszczyk Andrzej, Matuszczyk Michał, Matuszczyk Robert, Matuszczyk Sławek, Matuszek Mateusz, Matuszewski Artur, Matuszewski Krzysztof, Matuszewski Mateusz, Matuszewski Michał, Matuszewski Paweł, Matuszewski Piotr, Matuszewski Tomasz, Matuszkiewicz Karol, Matuszyk Adam, Matuszyk Artur, Matuszyk Sławomir, Matuszyński Marcin, Matwiejczuk Krystian, Matwiejczyk Łukasz, Matwiejczyk Krzysztof, Matwiejczyk Sebastian, Matwiejczyk Tomasz, Matwierczuk Łukasz, Matych Michał, Matyga Jakub, Matyja Maciej, Matyja Rafał, Matyjas Arkadiusz, Matyjas Daniel, Matyjasik Piotr, Matyjaszczyk Agata, Matyjaszczyk Małgorzata, Matyjaszczyk Michał, Matyjaszczyk Szymon, Matyjaszek Piotr, Matykiewicz Jakub, Matykiewicz Michał, Matyl Michał, Matys Piotr, Matysek Rudolf, Matysiak Marcin, Matysiak Patryk, Matysiak Paweł, Matysiak Piotr, Matysiak Radosław, Matysiak Tomasz, Matysiak Wojciech, Matysiewicz Mariusz, Matysik Piotr, Matyszczak Maciek, Matyszczak Radosław, Matyszkiewicz Tomasz, Mauda Sebastian, Maury Bogusz, Mayer Wojciech, Mazan Łukasz, Mazander Paweł, Mazanek Przemysław, Mazanik Michał, Mazanowski Krzysztof, Mazański Maciej, Mazaraki Wojciech, Mazarczuk Adam, Mazaur Filip, Mazepa Ireneusz, Mazgaj Jacek, Mazgaj Mirosław, Mazgaj Stanisław, Mazgajczyk Jakub, Maziarz Grzegorz, Maziarz Michał, Maziarz Waldemar, Maziec Lech, Mazik Edward, Mazik Piotr, Mazowiecki Radek, Mazowiecki Radosław, Mazur Adam, Mazur Andrzej, Mazur Arekj, Mazur Arkadiusz, Mazur Bogumił, Mazur Dawid, Mazur Eryk, Mazur Grażyna, Mazur Grzegorz, Mazur Grzegorz, Mazur Jacek, Mazur Jan, Mazur Janusz, Mazur Jarosław, Mazur Jerzy, Mazur Kamil, Mazur Kornel, Mazur Krystian, Mazur Krzysztof, Mazur Marek, Mazur Mariusz, Mazur Michał, Mazur Paweł, Mazur Piotr, Mazur Przemysław, Mazur Radosław, Mazur Rafał, Mazur Robert, Mazur Sławek, Mazur Sławomir, Mazur Stanisław, Mazur Tomasz, Mazur Zenon, Mazurak Paweł, Mazurek Jan, Mazurek Łukasz, Mazurek Błażej, Mazurek Bogusław, Mazurek Daniel, Mazurek Elżbieta, Mazurek Fryderyk, Mazurek Grzegorz, Mazurek Konrad, Mazurek Krzysztof, Mazurek Marcin, Mazurek Marek, Mazurek Marta, Mazurek Marzena, Mazurek Michał, Mazurek Paweł, Mazurek Tadeusz, Mazurek Tomasz, Mazurek Tomek, Mazurek Zdzisław, Mazurkiewicz Marcin, Mazurkiewicz Mariusz, Mazurkiewicz Michał, Mazurkiewicz Paweł, Mazurkiewicz Piotr, Mazurkiewicz Rafał, Mazurkiewicz Witold, Mazurowski Krzysztof, Mężydło Łukasz, Mężyk Edward, Mężyk Grzegorz, Mężyk Tomasz, Mechliński Tomasz, Mechocki Piotr, Mecik Michał, Męcik Tomasz, Męciński Aleksander, Meciński Wojciech, Meciński Wojtek, Meckien Grzegorz, Męcner Jacek, Męcner Stanisław, Męczekalski Robert, Medeksa Marcin, Meder Leszek, Mędrala Jakub, Medrzak Łukasz, Mędrzak Łukasz, Medyński Artur, Medyński Radosław, Medyński Włodzimierz, Mehl Łukasz, Mehlich Artur, Meinardi Marcin, Meinert Bartłomiej, Meisler Maciej, Meisner Jakub, Meisnerowski Michał, Mejłun Grzegorz, Mejer Witold, Mejkun Grzegorz, Mejlun Grzegorz, Mejnarowicz Radosław, Mejza Paweł, Mękarski Łukasz, Meksula Damazy, Melcherowski Jacek, Meler Sebastian, Melkowski Andrzej, Meller Łukasz, Meller Adam, Meller Michał, Meller-Ginter Adam, Mellbruda Tomasz, Melzacki Sławomir, Mencwal Adam, Mendalka Maciej, Mendel Mieczysław, Mendel Piotr, Mendel Radosław, Mendelowski Piotr, Mendera Paweł, Menderek Dariusz, Mendoń Wojciech, Mendrak Tomasz, Mendrek Dariusz, Mendrych Marcin, Mendycki Dariusz, Mental Sebastian, Mentel Bogusława, Mentel Ewa, Mentel Marek, Mentel Stanisław, Merchut Wojtek, Merdzel Arkadiusz, Merecki Mariusz, Meres Marcin, Merko Andrzej, Merkułowski Robert, Merkur Maciej, Mertz Maurycy, Messler Michał, Meszka Jacek, Meszka Robert, Meszyński Dominik, Meterowski Daniel, Metz Grzegorz, Metzler Jerzy, Mężykowski Zenon, Mezyk Andrzej, Mezyk Jacek, Miązek Mariusz, Miąsko Marzanna, Miłecki Robert, Miłkowski Grzegorz, Miłkowski Kamil, Miłkowski Patryk, Miłosz Cisiewski, Miłosz Kos, Miłosz Norbert, Miłosz Szewczak, Miłoszewicz Michał, Miłoszewski Adam, Miłowski Łukasz, Miłto Witold, Miałkowski Tomasz, Miara Marcin, Miarecki Artur, Miarka Hanna, Miasek Robert, Miazek Emilian, Miazek Marcin, Miazek Mariusz, Miazek Tomasz, Miazga Adam, Miazga Jakub, Miazga Jarosław, Miazgowski Kuba, Micelski Adam, Michalak Łukasz, Michalak Bartłomiej, Michalak Bartosz, Michalak Dariusz, Michalak Dawid, Michalak Grzegorz, Michalak Hubert, Michalak Ireneusz, Michalak Jacek, Michalak Jarosław, Michalak Jerzy, Michalak Kazimierz, Michalak Konrad, Michalak Marcin, Michalak Mariusz, Michalak Mateusz, Michalak Michał, Michalak Piotr, Michalak Witold, Michalak Zdzisław, Michalczewski Sławomir, Michalczuk Paweł, Michalczyk Barbara, Michalczyk Daniel, Michalczyk Lucyna, Michalczyk Maciek, Michalczyk Mateusz, Michalczyk Rafał, Michalec Adam, Michalecki Jarosław, Michałek Adam, Michałek Michał, Michałek Mirosław, Michałek Piotr, Michałek Przemysław, Michałek Zbigniew, Michalew Janusz, Michalewicz Daniel, Michalewski Mateusz, Michalik Łukasz, Michalik Arkadiusz, Michalik Artur, Michalik Jacek, Michalik Jarosław, Michalik Krzysztof, Michalik Maciej, Michalik Marek, Michalik Maria, Michalik Mateusz, Michalik Przemysław, Michalik Tomasz, Michałkiewicz Paweł, Michałowska Ewa, Michałowska Krystyna, Michałowski Łukasz, Michałowski Andrzej, Michałowski Jakub, Michałowski Konrad, Michałowski Krzysztof, Michałowski Marcin, Michałowski Mariusz, Michałowski Michał, Michałowski Michał, Michałowski Rafał, Michałowski Rafał, Michałowski Robert, Michałowski Stanisław, Michalski Łukasz, Michalski Aleksander, Michalski Andrzej, Michalski Bartosz, Michalski Damian, Michalski Grzegorz, Michalski Jacek, Michalski Jakub, Michalski Jarek, Michalski Jarosław, Michalski Konrad, Michalski Krzysztof, Michalski Maciej, Michalski Marcin, Michalski Michał, Michalski Piotr, Michalski Radosław, Michalski Robert, Michalski Sebastian, Michalski Sylwester, Michalski Tomasz, Michalski Wojciech, Michaluk Rafał, Michel Marcin, Michewicz Sebastian, Michna Grażyna, Michniak Łukasz, Michniczuk Łukasz, Michniewicz Michał, Michniewski Artur, Michniewski Jan, Michniewski Maciej, Michniewski Sławomir, Michnik Piotr, Michno Tomasz, Michorowski Marcin, Michorzewski Jakub, Michow Wiktor, Michta Maciej, Michta Wojciech, Miciak Marek, Micielski Krzysztof, Mickielewicz Jerzy, Mickiewicz Krzysztof, Mickiewicz Oskar, Mickiewicz Radek, Mickos Łukasz, Micor Marek, Micorek Tomasz, Micyk Paweł, Midak Tomasz, Midura Maciej, Midura Maciek, Miech Sebastian, Miechowicz Konrad, Miechowicz Michał, Miechowski Łukasz, Miechur Barbara, Mieczkowski Andrzej, Mieczkowski Paweł, Miecznikowski Sławomir, Mieczysław Olszyna, Miedziok Sebastian, Mielcarek Beata, Mielcarek Dawid, Mielcarek Marcin, Mielcarz Tomasz, Mielczarczyk Tomasz, Mielczarek Artur, Mielczarek Bartłomiej, Mielczarek Darek, Mielczarek Dawid, Mielczarek Jakub, Mielczarek Jerzy, Mielczarek Krzysztof, Mielczarek Marcin, Mielczarek Miłosz, Mielczarek Piotr, Mielczarek Robert, Mielczyński Paweł, Mielesiński Krzysztof, Mieleszko Bartłomiej, Mieleszko Bartek, Mielewczuk Tomasz, Mielimonka Artur, Mielko Konrad, Mielnicki Aleksander, Mielnicki Darek, Mielniczak Łukasz, Mielniczak Marcin, Mielniczek Józef, Mielniczuk Łukasz, Mielniczuk Maciej, Mielniczuk Marcin, Mielnik Andrzej, Mielnik Marcin, Mielnik Paweł, Mielnik Rafał, Mieluch Marcin, Mielżyński Arkadiusz, Miemczynowicz Bartosz, Miera Władysława, Mierkiewicz Tomek, Miernik Krzysztof, Miernik Maciej, Miernik Piotr, Miernikiewicz Piotr, Mieruszyński Marcin, Mierzejewski Bartosz, Mierzejewski Dominik, Mierzejewski Krzysztof, Mierzejewski Mariusz, Mierzejewski Zbigniew, Mierzwa Piotr, Mierzwa Łukasz, Mierzwa Adam, Mierzwa Błażej, Mierzwa Mirosław, Mierzwa Patryk, Mierzwa Piotr, Mierzwa Tomasz, Mierzwiak Łukasz, Mierzwiński Sebastian, Mierzwiński Sebastian, Mierzyńska Elżbieta, Mierzyński Szymon, Mierzyński Szymon, Miesiak Wojciech, Mięsikowski Jakub, Mieszczak Mariusz, Mieszczankin Sławomir, Mieszczyński Michał, Mieszczyński Michał, Mieszek Piotr, Mieszkalski Grzegorz, Mieszkalski Tomasz, Mieszkowski Marcin, Mietła Łukasz, Mietelski Piotr, Miętkiewicz Krzysztof, Mietkiewicz Marcin, Miętkiewicz Marcin, Mietlicki Dariusz, Miętlicki Dariusz, MietlickiDariusz, Mietliński Arek, Miętus Jan, Miętus Krzysztof, Miga Arnold, Miga Mateusz, Migał Michał, Migai Marcin, Migalski Andrzej, Migalski Jan, Migas Sławomir, Migas Wojciech, Migdał Henryk, Migdał Tomasz, Migdalski Michał, Migut Damian, Miller Paweł, Mijakowski Piotr, Mik Marcin, Mikłaszewski Mikołaj, Mika Łukasz, Mika Adam, Mika Bogumił, Mika Boguo, Mika Marek, Mika Mariusz, Mika Ro-

bert, Mika Sławomir, Mike Piotr, Mikielewicz Grzegorz, Mikielski Robert, Mikina Arkadiusz, Mikita Jarosław, Mikita Zbigniew, Miklas Krzysztof, Miklas Tomasz, Miklaszewski Hubert, Miklewski Paweł, Mikołaj Benesz, Mikołaj Długosz, Mikołaj Rosa, Mikołajczak Adrian, Mikołajczak Piotr, Mikołajczak Piotr, Mikołajczak Radek, Mikołajczak Radosław, Mikołajczak Roman, Mikołajczak Tomasz, Mikołajczak Wojtek, Mikołajczak Wojtek, Mikołajczak Zbigniew, Mikołajczuk Krzysztof, Mikołajczyk Łukasz, Mikołajczyk Adrian, Mikołajczyk Bogdan, Mikołajczyk Karol, Mikołajczyk Krystyna, Mikołajczyk Krzysztof, Mikołajczyk Marek, Mikołajczyk Paweł, Mikołajczyk Piotr, Mikołajczyk Robert, Mikołajczyk Tomasz, Mikołajczyk Wojciech, Mikołajczyk Zbigniew, Mikołajczyk Zbigniew, Mikołajec Tomasz, Mikołajek Maria, Mikołajewicz Marcin, Mikołajewicz Marcin, Mikołajewski Marcin, Mikołajewski Mateusz, Mikołajski Marek, Mikołajski Mirosław, Mikonowicz Ryszard, Mikos Adam, Mikos Hubert, Mikos Mariusz, Mikos Piotr, Mikosz Adam, Mikosz Andrzej, Mikosz Miłosz, Mikosz Przemysław, Mikoszewski Jan, Mikrut Czesław, Mikrut Grzegorz, Mikrzak Tomasz, Miksa Rafał, Miksa Tomek, Mikstacki Maciej, Mikszewski Piotr, Mikuła Aleksandra, Mikuła Dominik, Mikuła Patryk, Mikuła Piotr, Mikuła Sebastian, Mikuła Wojciech, Mikułko Szymon, Mikucki Łukasz, Mikula Marek, Mikula Sebastian, Mikulski Jakub, Mikulski Krzysztof, Mikulski Maciej, Mikulski Marcin, Mikulski Marek, Mikulski Norbert, Mikulski Piotr, Mikulski Przemysław, Mikulski Robert, Mikus Filip, Mikus Paweł, Mil Lesław, Mila Mirosław, Milanowicz Piotr, Milanowski Michał, Milczak Mateusz, Milczarek Artur, Milczarek Bartłomiej, Milczarek Michał, Milczarek Przemysław, Milczarek Tomasz, Milczarek Wojciech, Milczarek Zygmunt, Milczuk Dariusz, Mileczko Tomasz, Milek Piotr, Mileszka Tomek, Mileszko Tomasz, Miletić Marcello, Milewska Helena, Milewski Adam, Milewski Grzegorz, Milewski Jakub, Milewski Krzysztof, Milewski Maciej, Milewski Marcin, Milewski Marek, Milewski Mariusz, Milewski Michał, Milewski Mikołaj, Milewski Piotr, Milewski Radosław, Milewski Sławomir, Milewski Wojciech, Miliński Marcin, Milka Bogusław, Milla Elżbieta, Miller Janusz, Miller Marcin, Miller Michał, Miller Paweł, Milońska Arkadiusza, Miłosz Bartosz, Miłosz Norbert, Miłowicz Michał, Minafto Jacek, Minalto Andrzej, Minarczyk Grzegorz, Minczykowska Karolina, Minda Aleksander, Mindykowski Jacek, Minikowski Michał, Minkiewicz Barbara, Minkowski Adam, Miński Paweł, Minta Adam, Minta Michał, Mintz Maciej, Mio Daniel, Mio Marcin, Mio Radosław, Mio Tomek, Miodawski Piotr, Mioduszewski Artur, Mioduszewski Bogdan, Mioduszewski Daniel, Mioduszewski Tomasz, Miokiewicz Grzegorz, Mioliński Rafał, Miotta Paweł, Miotk Łukasz, Miotk Waldemar, Miotla Paweł, Miratyński Adam, Mirecki Michał, Mirecki Michał, Mirecki Patryk, Mirecki Piotr, Mirek Anna, Mirek Joanna, Mirek Morawski, Mirek Piotr, Mirek Wojciech, Mirocha Michał, Mironczuk Adam, Mironiuk Maciej, Mironowicz Daniel, Mironowicz Marek, Mirosław Boczek, Mirosław Łatkowski, Mirosław Dryl, Mirosław Marek, Mirosław Nowik, Mirowiecki Robert, Mirowski Dariusz, Mirowski Janusz, Mirowski Konrad, Mirski Adam, Mirski Piotr, Mis Daniel, Mischowski Mariusz, Misiak Andrzej, Misiak Andrzej, Misiak Bogdan, Misiak Rafał, Misiak Tomasz, Misiarz Krystian, Misiaszek Mariusz, Misiewicz Krzysztof, Misiewicz Łukasz, Misiewicz Bartek, Misiewicz Krzysztof, Misiński Paweł, Misiołek Maciej, Misior Grzegorz, Misior Konrad, Misiorowski Wojciech, Misiorski Jerzy, Misiorski Maciej, Misiowiec Paweł, Misiowiec Tomasz, Misiura Piotr, Misiurski Dominik, Misiurski Piotr, Misiurski Tomasz, Misko Michał, Misiński Rafał, Mista Grzegorz, Mistecki Bartłomiej, Mistrzak Grzegorz, Mistrzak Michał, Miszcak Rafał, Miszczak Maurycy, Miszczak Michał, Miszczak Piotr, Miszczuk Sławomir, Miszczyszyn Michał, Miszke Wojtek, Miszkiec Iwona, Miszkiel Radosław, Miszon Piotr, Misztal Grzegorz, Misztal Henryk, Misztal Jan, Misztal Jarek, Misztal Maria, Misztal Robert, Misztal Zbigniew, Misztela Konrad, Miszuk Zofia, Mitas Paweł, Mitkowski Piotr, Mitos Michał, Mitoraj Szymon, Mitos Łukasz, Mitos Michał, Mitręga Michał, Mitrenga Kazimierz, Mitros Piotr, Mitula Bartek, Mituo Krzysztof, Mitura Andrzej, Mitura Leszek, Mitura Piotr, Mitus Rafał, Mitus Rafał, Mitych Michał, Muchalski Mariusz, Mizera Andrzej, Mizera Radosław, Mizerka Tomasz, Mizerski Damian, Mizgała Paweł, Mizgajski Marek, Miziewicz Adam, Miziewicz Wojciech, Mlak Marcin, Mleczak Marcin, Mleczko Jacek, Mleczko Marek, Mleczkowski Andrzej, Mlekodaj Leszek, Mlodnicki Michał, Mlodzikowski Andrzej, Mlostek Jakub, Mlotek Rafał, Mlotek Stanisław, Młynarczak Waldek, Młynarczyk Damian, Młynarczyk Dariusz, Młynarczyk Grzegorz, Młynarczyk Robert, Młynarski Andrzej, Młynczyk Artur, Młynnik Jacek, Młyński Marcin, Młyński Piotr, Mnich Adam, Mnich Leszek, Mnich Rafał, Mnich Wojciech, Mozdżeń Marcin, Mozdżyński Lucjan, Mozyszek Michał, Mołczan Robert, Mołos Bartek, Moćko Mariusz, Mocek Maciej, Mocek Przemysław, Mochnicki Jakub, Mochniej Krzysztof, Mochnio Łukasz, Mochocki Artur, Mochol Mariusz, Mociąg Jacek, Mocko Michał, Moczek Błażej, Moczulski Janusz, Moczydłowski Michał, Moczydłowski Wojciech, Moczyński Mieczysław, Modalski Wojtek, Modelewski Kamil, Modelski Bartosz, Modelski Tomasz, Modelski Wojciech, Moder Paweł, Modernak Mateusz, Modliborek Marcin, Modrzejewski Marek, Modrzejewski Mariusz, Modrzejewski Michał, Modrzejewski Tomasz, Modrzewski Marcin, Modzelewski Artur, Modzelewski Daniel, Modzelewski Mariusz, Modzelewski Paweł, Modzelewski Radek, Modzelewski Radosław, Modzelewski Radosław, Modzelewski Rafał, Mogielka Adam, Mojzesz Daniel, Mojżysz Konstancjusz, Mojek Wojciech, Mojka Stanisław, Mojko Sebastian, Mojsiewicz Janusz, Mojsiewicz Paweł, Mokos Maciej, Mokronowski Robert, Mokrowski Paweł, Mokry Marcin, Mokry Michał, Mokrzycki Albert, Mokrzycki Marcin, Mokrzycki Michał, Mól Piotr, Molas Bartek, Molas Tomasz, Molawka Bartek, Molczyk Daniel, Molczyk Jakub, Molczyk Marcin, Mołdyński Robert, Moleda Mirosław, Molenda Bartek, Molenda Kamil, Molenda Marcin, Molenda Marek, Molenda Mariusz, Molenda Sławomir, Molendowicz Paweł, Moleszan Krzysztof, Molicki Bartosz, Molik Monika, Moliniak Andrzej, Molisak Rafał, Molitor Stanisław, Moll Paweł, Mollenda Igor, Molodecki Paweł, Molski Grzegorz, Molski Jakub, Molski Jerzy, Molski Michał, Molski Paweł, Monasterski Michał, Moncher Patryk, Mondalski Wojciech, Mondalski Wojtek, Mondralski Wojciech, Mongiało Marcin, Moniuszko Tomasz, Mońka Krzysztof, Mońka Michał, Monkiewicz Jarosław, Monkiewicz Sławek, Montwiłł Paweł, Moś Dariusz, Moś Tomasz, Mościbrocki Zbigniew, Moscicki Mateusz, Mościcki Tomek, Morzyk Michał, Moraczewski Mariusz, Morawiec Dawid, Morawiec Halina, Morawiec Jakub, Morawik Borys, Morawik Maciej, Morawiński Hubert, Morawski Arkadiusz, Morawski Marcin, Morawski Robert, Morawski Tomasz, Morceli Tomaszek, Morcinek Aleksander, Morciszewska Ilona, Morciszewski Ilona, Morciuczyk Dawid, Mordaka Maciej, Mordalski Wojtek, Mordarski Paweł, Mordesiewicz Piotr, Morek Rafał, Morelewski Olaf, Moreń Michał, Morga Cezary, Morgao Tomasz, Morgiel Krzysztof, Morka Piotr, Morliński Filip, Mormol Łukasz, Mormol Zbigniew, Moron Dariusz, Morcz Michał, Morcziuk Marcin, Moryl Paweł, Moryl Łukasz, Moryl Paweł, Moryo Damian, Morzonek Paweł, Morzy Andrzej, Moscicki Mirosław, Mosek Urszula, Mosica Bartosz, Mosiński Marcin, Moskal Jakub, Moskała Mateusz, Moskalewicz Michał, Moskalewski Rafał, Moskalik Filip, Moskalik Oktawiusz, Moskalski Michał, Mosko Tomek, Moskra Robert, Moskwa Łukasz, Moskwa Robert, Mosliński Michał, Mosowicz Michał, Mospinek Rafał, Mostowski Damian, Mostowski Darek, Mostowski Marek, Moszczański Daniel, Moszczeński Wiktor, Moszczyński Artur, Moszczyński Tomasz, Moszyński Krzysztof, Motawa Kajetan, Motek Paweł, Motor Łukasz, Motor Łukasz, Motowidełko Bartosz, Motwicki Tomasz, Motyka Jarosław, Motyka Marek, Motyl Bartosz, Motyl Bronisław, Motyl Michał, Motyl Tomasz, Motyl Witold, Motyliński Marcin, Motyliński Przemek, Motylski Maciej, Moździerz Maksymilian, Mozala Sylwester, Mozdzioch Ryszard, Mozer Łukasz, Mozgol Jan, Mraka Daniel, Mrall Czesław, Mreńca Tomasz, Mróz Krzysztof, Mrożek Damian, Mrozek Grzegorz, Mrocheń Paweł, Mroczek Leszek, Mroczek Artur, Mroczek Dominik, Mroczek Klementyna, Mroczek Marcin, Mroczek Mateusz, Mroczek Paweł, Mroczek Rob, Mroczek Robert, Mroczek Wojciech, Mroczka Aleksander, Mroczko Adrian, Mroczkowska Irena, Mroczkowski Andrzej, Mroczkowski Grzegorz, Mroczkowski Marek, Mroczkowski Michał, Mroczkowski Paweł, Mroczkowski Paweł, Mroczkowski Robert, Mroczkowski Ryszard, Mroczyńska Zofia, Mrok Janusz, Mroszczyńska Anna, Mrowca Jacek, Mrowca Sławomir, Mrowczyński Bogdan, Mrówczyński Daniel, Mrówczyński Maciej, Mrówczyński Maciek, Mrowiec Marcin, Mrowiec Tomasz, Mrowiec Wojciech, Mrowinski Roman, Mrowiński Zbigniew, Mrowka Dariusz, Mrówka Krzysztof, Mrówka Lucjan, Mrówka Patryk, Mrówka Robert, Mroz Łukasz, Mroz Andrzej, Mróz Damian, Mroz Grzegorz, Mróz Jakub, Mróz Krzysztof, Mróz Leszek, Mróz Marcin, Mroz Michał, Mróz Piotr, Mróz Robert, Mróz Sławomir, Mroz Wiesław, Mrozek Grzegorz, Mrozek Marcin, Mrozek Mariusz, Mrozek Tomasz, Mroziewicz Marcin, Mroziewicz Piotr, Mrozik Marcin, Mrozik Tomasz, Mroziński Michał, Mroziński Michał, Mrozowicka Grażyna, Mrozowicki Rysiek, Mrozowicki Ryszard, Mrozowski Krzysztof, Mrozowski Marcin, Mrozowski Radosław, Mrug Arkadiusz, Mrugacz Konrad, Mrugalski Piotr, Mruk Piotr, Mrzigód Janusz, Mrzygłód Maciej, Mrzygod Janusz, Mrzyk Marcin, Mscichowski Mariusz, Mscisz Jerzy, Muśka Michał, Muc Bartłomiej, Muc Bartłomiej, Muc Bartek, Mucha Adam, Mucha Aleksander, Mucha Andrzej, Mucha Artur, Mucha Dawid, Mucha Grzegorz, Mucha Jarosław, Mucha Krystyna, Mucha Krzysztof, Mucha Marcin, Mucha Marek, Mucha Mateusz, Mucha Michał, Mucha Paweł, Mucha Radimir, Mucha Roman, Mucha Sebastian, Mucha Szymon, Mucha Zbigniew, Muchacki Robert, Muchorowski Arkadiusz, Muchowski Łukasz, Muchowski Andrzej, Muchowski Marcin, Mucka Michał, Muczyń Grzegorz, Mudryk Waldemar, Mudz Maciej, Mueller Waldemar, Muik Artur, Mujta Grzegorz, Mulak Mariusz, Mularczyk Maciej, Mularczyk Marcin, Mularczyk Mariusz, Mularczyk Mieszko, Mulczyński Łukasz, Mull Wiktor, Mulka Przemek, Muller Mariusz, Mulski Sławomir, Multan Jan, Munia Waldemar, Muniał Marcin, Muniak Łukasz, Muniak Kamil, Muniak Marcin, Munik Krzysztof, Munko Jacek, Muo Paweł, Mura Mariusz, Muraszko Dariusz, Murawiński Michał, Murawski Paweł, Murawski Sebastian, Murdza Marcin, Murgrabia Grzegorz, Murkociński Paweł, Murmyło Marcin, Murmyło Tomasz, Murmyło Tomek, Murmyło Wojciech, Murowski Robert, Murszuł Michał, Murzyn Edward, Murzyn Jarosław, Murzyn Piotr, Murzynowski Łukasz, Musiał Stanisław, Musiał Łukasz, Musiał Andrzej, Musiał Jacek, Musiał Jędrzej, Musiał Krystyna, Musiał Marcin, Musiał Marek, Musiał Paweł, Musiał Wojciech, Musiałek Dominik, Musiałowski Bartosz, Musiałowski Przemek, Musiałowski Wiesław, Musiał Marek, Musialik Łukasz, Musialik Jarosław, Musialik Maciej, Musialik Radek, Musiałowski Przemek, Musialski Marcin, Musiela Piotr, Musielak Marcin, Musielok Marek, Musierowicz Michał, Musik Grzegorz, Musik Jacek, Musioł Adrian, Musioł Stanisław, Musiol Adrian, Muskus Marek, Musolf Grzegorz, Mustwilo Krzysztof, Muszak Zbigniew, Muszalski Robert, Muszczak Marcin, Muszkiet Krzysztof, Muszyńska Barbara, Muszyński Aleksander, Muszyński Grzegorz, Muszyński Karol, Muszyński Krzysztof, Muszyński Maciej, Muszyński Marcin, Muszyński Paweł, Muszyński Ryszard, Mutryn Michał, Muzalewski Grzegorz, Muzalewski Krzysztof, Muziński Filip, Muzyk Marcin, Muzyka Dariusz, Muzyka Krzysztof, Muzyka Miłosz, Myalski Szymon, Myczko Dariusz, Myczko Teresa, Myczkowski Maciej, Mydławski Krzysztof, Mydłowski Krzysztof, Mydlarz Łukasz, Mydlarz Piotr, Mykietiuk Adam, Mykowski Andrzej, Myl Krzysztof, Myoliborska Ewa, Myolin Edyta, Myolin Krzysztof, Myoliński Jakub, Myoliński Michał, Myoliński Szymon, Myoliwec Henryk, Myrchel Mariusz, Mysłek Sebastian, Mysłowski Darek, Mysiak Adam, Mystkowski Jacek, Mystkowski Krzysztof, Mysza Piotr, Myszewski Jedrzej, Myszka Artur, Myszka Bartosz, Myszka Krzysztof, Myszka Maciej, Myszka Maciek, Myszkiewicz Tomasz, Myszko Jacek, Myszkowski Piotr, Myszkowski Sebastian, Mytnik Michał, Mytych Łukasz, Mytych Michał, Mziedlo Sławomir

Nałęcz Rafał, Nabiałek Dawid, Naborczyk Piotr, Nabożny Mariusz, Nabrałik Jakub, Nabrdalik Anna, Nachrebecki Artur, Nackoski Maciej, Nackowski Sławek, Nackowski Tomasz, Naczew Presjan, Nadaj Jarosław, Nadolny Krzysztof, Nadolny Marc, Nadolny Piotr, Nadolny Przemysław, Nadolski Adam, Nadolski Marcin, Nadolski Michał, Nadratowski Jerzy, Nadratowski Marcin, Nadworski Michał, Nagi Gerard, Nagiec Tomasz, Nagietowicz Łukasz, Naglik Robert, Nagorny Bartosz, Nagórski Krzysztof, Nagraba Michał, Nagrodkiewicz Piotr, Naguszewski Adam, Naguszewski Marcin, Nahajowski Mariusz, Nahurny Wiesław, Naja Dariusz, Najberg Grzegorz, Najda Mariusz, Najda Patryk, Najder Tomasz, Najdora Barbara, Najdora Iwona, Najduch Marcin, Najduchowski Piotr, Najduk Piotr, Najechalski Konrad, Najgrodzki Grzegorz, Najgrodzki Krzysztof, Najman Mikołaj, Najzarek Bartek, Nakielny Adam, Nakiewicz Aleksander, Nakonieczny Robert, Nakrewicz Adam, Nalepka Robert, Nalesiński Michał, Nalewajczyk Tomasz, Nalewajk Paweł, Nalewany Andrzej, Naleziński Michał, Naliwko Janusz, Namysł Bartosz, Namysl Tomasz, Naociszewski Rafał, Napieracz Tomasz, Napierala Paweł, Napierala Piotr, Napierała Tomasz, Napieralski Rafał, Napiórkowska Iwona, Napiórkowski Dariusz, Napiórkowski Paweł, Napiorkowski Sławomir, Napiorkowski Tomasz, Napora Mateusz, Narlowski Michał, Narakowski Tomasz, Narecki Kamil, Narewski Piotr, Narkiewicz Jacek, Narkiewicz Maciek, Narloch Marcin, Narloch Marek, Narożański Grzegorz, Narodowiec Adam, Naróg Paweł, Nartowicz Józef, Naruniec Ewa, Narusz Krzysztof, Nasiłowski Marcin, Naskręt Maciej, Naskret Paweł, Nastaj Jakub, Nastarowicz Jakub, Nastarowicz Marianna, Nasternak Grzegorz, Nastkiewicz Marek, Natanek Mariusz, Natanek Tomasz, Natara Michał, Natkaniec Grzegorz, Natkaniec Zbigniew, Natora Michał, Natorska Anna, Natorski Jakub, Naumanowicz Bartosz, Naumowicz Tomasz, Naumowicz Wojciech, Nawara Alina, Nawara Artur, Nawara Bogusław, Nawara Daniel, Nawara Szymon, Nawara Wojciech, Naweta Wiesława, Nawotka Jacek, Nawracaj Andrzej, Nawracaj Piotr, Nawrocki Bartek, Nawrocki Bartosz, Nawrocki Grzegorz, Nawrocki Jacek, Nawrocki Karol, Nawrocki Krzysztof, Nawrocki Maciej, Nawrocki Marcin, Nawrocki Paweł, Nawrocki Radosław, Nawrocki Tomasz, Nawrot Adam, Nawrot Maciej, Nawrot Marian, Nawrotkiewicz Mirosław, Nawrotny Adam, Nazar Jarek, Nazarczuk Paweł, Nazarewicz Maciek, Nazarewski Ryszard, Nazarski Piotr, Nazarski Ryszard, Nazaruk Aniela, Nazaruk Paweł, Nazim Maciej, Nazimek Maciej, Nrzuski Adrian, Necel Michał, Nędza Dariusz, Nędza Tomasz, Negowski Wojciech, Nejdyhor Marcin, Nejfert Patryk, Nejman Adam, Nejman Robert, Nejmanowska Wanda, Nelus Patryk, Nerling Elżbieta, Nerlo Roman, Nesteruk Tomek, Nestorowicz Sylwek, Netter Jacek, Neufeld Marcin, Neuman Andrzej, Neumann Jacek, Neumann Paweł, Neumann Tomasz, Newecki Artur, Neyman Aleksander, Niznik Bartłomiej, Niznik Jerzy, Niznik Sławomir, Nicer Tomasz, Nicewicz Grażyna, Niciarz Tomasz, Niczyporuk Dawid, Niczyporuk Marek, Niczyporuk Tatiana, Nieżurawski Krzysztof, Niełacny Marek, Niećko Alina, Niebelski Łukasz, Niebelski Michał, Niebielski Łukasz, Niebieszczański Rafał, Nieborek Andrzej, Nieborek Andrzej, Niebudek Maciej, Niebudek Marcin, Niebudek Piotr, Niechaj Maciej, Nieckarz Marcin, Niedzwiadek Piotr, Niedałtowski Czesław, Niedbała Mateusz, Niedbalski Michał, Niedoba Tomasz, Niedojadło Marcin, Niedospiał Stanisław, Niedworok Michał, Niedźwiecki Łukasz, Niedźwiecki Dariusz, Niedźwiecki Paweł, Niedźwiecki Tomek, Niedźwiedź Paweł, Niedźwiedź Robert, Niedziałek Wiktor, Niedziela Andrzej, Niedziela Emil, Niedziela Maciej, Niedzielewski Dariusz, Niedzielski Filip, Niedzielski Krzysztof, Niedzielski Marcin, Niedziółka Marcin, Niedźwiadek Piotr, Niedźwiedzki Piotr, Niegłas Piotr, Niegowski Łukasz, Niegowski Arek, Niejewski Damian, Niekras Tomasz, Niełacny Marek, Nielepkowicz Michał, Niemczak Jarosław, Niemczak Piotr, Niemczycki Jurand, Niemczyk Filip, Niemczyk Ireneusz, Niemczyk Jacek, Niemczyk Maciej, Niemczyk Maciek, Niemczyk Marcin, Niemczyk Mariusz, Niemczyk Mateusz, Niemczyk Piotr, Niemczynowicz Bartosz, Niemiec Arkadiusz, Niemiec Bartosz, Niemiec Jacek, Niemiec Krzysztof, Niemiec Michał, Niemiec Paweł, Niemiec Przemysław, Niemierko Łukasz, Niemir Marcin, Niemoczyński Jakub, Nienadowski Maciej, Nienart Dominik, Nienartowicz Mariusz, Nieocierewski Marek, Nieopielak Sebastian, Niepokoj Tomasz, Nieporęcki Piotr, Niepsuj Mirosław, Nieradko Krzysztof, Nierebiński Maciej, Nierobio Witold, Nierwiecki Sławomir, Nierychło Jakub, Nierychlewski Krzysztof, Nierzwicki Marek, Nierzwicki Mariusz, Niesieruk Andrzej, Niespielak Borys, Niespielak Sebastian, Niestolik Michał, Niestrój Bartek, Nieszczbędzki Wiktor, Nieszporek Andrzej, Nietupski Grzegorz, Niewczas Łukasz, Niewęgłowski Tomasz, Niewęgłowski Dariusz, Niewęgłowski Piotr, Niewiadomska Zofia, Niewiadomski Bartek, Niewiadomski Bartosz, Niewiadomski Krzysztof, Niewiadomski Marcin, Niewiadomski Michał, Niewiadomski Mirosław, Niewiadomski Paweł, Niewiadomski Piotr, Niewiadomski Rafał, Niewiadomski Szymon, Niewiadomski Włodzimierz, Niewiarowski Kamil, Niewidziałny Tajemniczy, Niewiedział Sebastian, Niewierowski Władysław, Niewiński Maciej, Niewiński Radosław, Niewolik Piotr, Niewolny Jacek, Niezborała Paweł, Niezbrzycki Filip, Niezgoda Jędrzej, Niezgoda Michał, Nikiel Przemek, Nikiforow Adam, Nikisz Krzysztof, Niklas Alfons, Niklas Piotr, Niklas Stefan, Niklewicz Jan, Niklewicz Mariusz, Nikliborc Szymon, Nikoładuk Bartosz, Nikodem Lenart, Nikoporowicz Michał, Niksa Dariusz, Niksa Tomek, Nilek Damian, Nilsson Sven, Nimiński Marcin, Ninard Emil, Nipl Zenobia, Niski Michel, Nita Przemek, Nita Radosław, Nitka Bartek, Nitka Sebastian, Nitka Tomasz, Nitka Tomek, Nitkiewicz Tomasz, Niton Bartosz, Nitschke Mieczysław, Nitz Piotr, Niwa Jan, Niwczyk Przemysław, Niwicki Piotr, Niżdziński Artur, Nizewski Tomasz, Niziński Marcin, Niziołek Kamil, Niziołek Jakub, Niznik Sławomir, Noawk Mirosław, Nocen Piotr, Nocny Jadwiga, Nocon Adam, Nocula Grzegorz, Nocun Rafał, Nocznicki Paweł, Nodga Radek, Nodzak Jakub, Nogły Olaf, Noga Artur, Noga Ernest, Noga Paweł, Noga Radosław, Nogajczyk Jerzy, Nogal Przemysław, Nogalski Paweł, Nogiec Filip, Nohr Damian, Noiński Tomek, Nolbert Adam, Nolbrzak Marcin, Nomańczuk Mateusz, Nonas Artur, Noras Tomasz, Norberciak Bartłomiej, Norberciak Maciej, Norbert Miczek, Norek Marcin, Norkiewicz Piotr, Norkowski Bartosz, Noryński Sławomir, Nosal Jacek, Nosalik Leszek, Nosarzewski Jakub, Nosewicz Karol, Nosidlak Andrzej, Nosiński Mariusz, Nosowicz Waldemar, Noszczyk Krzysztof, Noszczyk Robert, Notecki Szymon, Nowacka Monika, Nowacki Adam, Nowacki Bogusław, Nowacki Dawid, Nowacki Krzysztof, Nowacki Piotr, Nowacki Radosław, Nowaczek Krzysztof, Nowaczewski Bartosz, Nowaczyk Cyryl, Nowaczyk Igor, Nowaczyk Jarosław, Nowaczyk Marcin, Nowaczyk Marek, Nowaczyk Paweł, Nowaczyk Zbigniew, Nowak Łukasz, Nowak Adam, Nowak Aleksander, Nowak Andrzej, Nowak Arek, Nowak Artur, Nowak Błażej, Nowak Bartłomiej, Nowak Bartosz, Nowak Błażej, Nowak Damian, Nowak Daniel, Nowak Darek, Nowak Dariusz, Nowak Dawid, Nowak Dorota, Nowak Emil, Nowak Ewa, Nowak Ewelina, Nowak Grzegorz, Nowak Irena, Nowak Jacek, Nowak Jakub, Nowak Jarosław, Nowak Jerzy, Nowak Joanna, Nowak Jolanta, Nowak Kacper, Nowak Konrad, Nowak Krystian, Nowak Krzysztof, Nowak Leszek, Nowak Lidia, Nowak Maciej, Nowak Marcin, Nowak Marek, Nowak Mariusz, Nowak Michał, Nowak Mirosław, Nowak Paweł, Nowak Piotr, Nowak Przemek, Nowak Przemysław, Nowak Przemysław, Nowak Rafał, Nowak Ro-

bert, Nowak Sławomir, Nowak Sebastian, Nowak Szymon, Nowak Tomasz, Nowak Tomek, Nowak Waldemar, Nowak Wiktor, Nowak Witek, Nowak Wojciech, Nowak Wojtek, Nowak Zbigniew, Nowak Zdzisław, Nowakowska Marta, Nowakowski Adam, Nowakowski Antoni, Nowakowski Błażej, Nowakowski Dariusz, Nowakowski Grzegorz, Nowakowski Jacek, Nowakowski Jakub, Nowakowski Janusz, Nowakowski Jędrek, Nowakowski Krzysztof, Nowakowski Marcin, Nowakowski Marek, Nowakowski Michał, Nowakowski Mieczysław, Nowakowski Miłosz, Nowakowski Piotr, Nowakowski Przemysław, Nowakowski Rafał, Nowakowski Stanisław, Nowakowski Tomasz, Nowakowski Tomek, Nowalczyk Łukasz, Nowalski Sebastian, Nowara Roman, Nowatkowski Klaudiusz, Nowiak Marcin, Nowialis Tomasz, Nowicka Izabela, Nowicka Jolanta, Nowicka Lucyna, Nowicka Renata, Nowicka Wiesława, Nowicka Zuzanna, Nowicki Piotr, Nowicki Łukasz, Nowicki Adam, Nowicki Andrzej, Nowicki Artur, Nowicki Damian, Nowicki Dariusz, Nowicki Dominik, Nowicki Grzegorz, Nowicki Henryk, Nowicki Ireneusz, Nowicki Jerzy, Nowicki Krzysztof, Nowicki Maciej, Nowicki Marcin, Nowicki Mariusz, Nowicki Michał, Nowicki Michał, Nowicki Paweł, Nowicki Piotr, Nowicki Przemysław, Nowicki Sebastian, Nowicki Szymon, Nowicki Tadeusz, Nowicki Waldemar, Nowicki Wojciech, Nowicki Wojtek, Nowicki Zbigniew, Nowicki Zdzisław, Nowik Mirosław, Nowiński Damian, Nowiński Andrzej, Nowiński Damian, Nowiński Jakub, Nowiński Kuba, Nowiński Marcin, Nowiński Paweł, Nowociński Maciej, Nowociński Maciej, Nowogórski Jacek, Nowokoński Remigiusz, Noworyta Filip, Noworyta Marek, Noworyta Paweł, Nowosad Jakub, Nowosielski Andrzej, Nowosielski Tomasz, Nowosielski Wojciech, Nowotarski Grzegorz, Nowotarski Piotr, Nowotka Adam, Nowotka Radosław, Nowotniak Krzysztof, Nowotny Adam, Nowotny Gabriel, Nowotny Maciej, Nrzysiak Maciej, Nuckowski Bartek, Nuckowski Bartosz, Nuckowski Tomasz, Nuczas Tadeusz, Nuk Jarosław, Nurczyk Sławomir, Nurek Marcin, Nurek Michał, Nyckowiak Marek, Nyckowiak Marian, Nyc Piotr, Nychowski Przemysław, Nyckowski Eryk, Nycz Adam, Nycz Adrian, Nycz Krzysztof, Nycz Michał, Nyga Dariusz, Nyga Grzegorz, Nyga Rafał, Nyka Mariusz, Nykiel Janusz, Nykiel Paweł, Nyks Stanisław, Nynca Karolina, Nynca Mariusz, Nytko Krzysztof, Nyzio Krzysztof

O

Ożana Jerzy, Ożarowski Piotr, Ożga Olek, Ożminkowski Sławomir, Ożóg Maciej, Ożóg Rafał, Ożyński Cyprian, Ożyński Krystian, Ożyński Mateusz, Ożyrski Krystian, Ożak Bożena, Ołtuszyk Zbigniew, Obłąkowski Tomasz, Obacz Bartosz, Obajtek Marcin, Obakiewicz Marcin, Obara Piotr, Obara Przemysław, Obarzanek Bogumiła, Obdewicz Gabriel, Ober Józef, Obidowski Michał, Obirek Janusz, Oblicki Tadeusz, Obodzińska Maria, Oborski Eryk, Oborski Przemysław, Oborzyński Michał, Oboza Mateusz, Obrapalski Piotr, Obrębska Joanna, Obrębski Dariusz, Obrocki Jerzy, Obrocki Krzysztof, Obrycki Łukasz, Obryk Daniel, Obryk Marcin, Obszyński Tomasz, Obuchowicz Łukasz, Obuchowicz Marek, Obuchowicz Wiesława, Obuchowski Czesław, Obuchowski Mariusz, Obuchowski Przemysław, Obydziński Paweł, Ocalewski Mariusz, Och Krzysiek, Ochał Sebastian, Ochlust Jakub, Ochman Krzysztof, Ochman Marek, Ochman Sylwester, Ochman Tomasz, Ochmann Dariusz, Ochmarz Marek, Ochnio Igor, Ochocki Artur, Ochocki Mariusz, Ochocki Tomasz, Ochota Marek, Ochowiak Marcin, Ocibeł Maciej, Ociesa Grzegorz, Ociesa Rafał, Ociuba Marcin, Oczesała Rafał, Oczesała Krzysztof, Oczko Dariusz, Oczko Rafał, Oczkowski Tadeusz, Oczkowski Wojtek, Odachowski Krzysztof, Odo Sławomir, Odój Adam, Odorski Michał, Odrzywolski Bogdan, Odyniec Tomek, Odys Tomasz, Oettingen Jakub, Oettingen Mikołaj, Ogłaza Artur, Ogłaza Marek, Ogłódek Michał, Ogłoza Artur, Ogierman Tomasz, Ogiński Jakub, Ogiński Maciej, Ogioza Norbert, Ognicha Tomasz, Ognisty Marcin, Ogonowski Daniel, Ogonowski Marek, Ogonowski Paweł, Ogonowski Zbigniew, Ogorek Arkadiusz, Ogórek Krzysztof, Ogórek Przemysław, Ogórek Rafał, Ogorkiewicz Tomasz, Ogorkiewicz Tomasz, Ogorzałek Krzysztof, Ogorzałek Marek, Ogorzałek Teresa, Ogorzelski Kamil, Ogorzelski Marek, Ograbek Łukasz, Ogrodnik Janusz, Ogrodnik Michał, Ogrodnik Paweł, Ogrodnik Piotr, Ogrodowczyk Marek, Ogrodowczyk Michał, Ogrodowski Łukasz, Ohla Paweł, Ohorok Wojciech, Ohrysko Marcin, Ohsiuta Tadeusz, Okła Mariusz, Okła Michał, Okiejak Szymon, Okińska Anka, Okipski Marian, Okniński Adam, Oko Jan, Okołowski Dariusz, Okomski Marcin, Okoń Artur, Okon Krzysztof, Okonkowski Jarosław, Okołowski Dariusz, Okrągliński Piotr, Okrąglis Krzysztof, Okrasko Andrzej, Okrutnik Tomasz, Oksieńciuk Maciek, Oksieńciuk Wojciech, Oksiński Mateusz, Oksza-Łapicki Piotr, Oktaba Dariusz, Oktawian Sitka, Okulińska Izabela, Okurowski Artur, Okurowski Michał, Okwak Erwin, Okwieka Paweł, Okwiet Arkadiusz, Olązak Krzysztof, Olabry Jarosław, Oladowski Marcin, Olak Janusz, Olak Marcin, Olbaski Krzysztof, Olbert Radosław, Olbiński Tomasz, Olborski Krzysztof, Olbromski Łukasz, Olbromski Rafał, Olbrot Stanisław, Olbrych Jakub, Olbryk Maciej, Olchawski Grzegorz, Olchowik Maciej, Olchowik Mieczysław, Olchowik Paweł, Olchowy Dariusz, Olczak Marcin, Olczak Michał, Olczak Paweł, Olczak Sebastian, Olczak Witold, Olczyk Filip, Olczyk Marcel, Olczyk Marcin, Olczyk Patryk, Olczykowski Marcin, Olearczuk Adam, Olearczyk Dariusz, Olech Michał, Olech Paweł, Olechno Kamil, Olechnowicz Adam, Olechny Piotr, Olechowski Wojciech, Olęczka Krzysztof, Olędzki Marcin, Olej Przemysław, Olejarczyk Robert, Olejarczyk Tadeusz, Olejarska Anna, Olejczyk Paweł, Olejniczak Artur, Olejniczak Bartosz, Olejniczak Cezary, Olejniczak Jarosław, Olejniczak Karol, Olejniczak Michał, Olejniczak Piotr, Olejnik Adam, Olejnik Jakub, Olejnik Jan, Olejnik Karol, Olejnik Marek, Olejnik Paweł, Olejnik Paweł, Olejnik Tomasz, Olek Bartłomiej, Olęk Bartłomiej, Oleksiak Paweł, Oleksiak Sebastian, Oleksiak Wiesław, Oleksiewicz Marek, Oleksiewicz Mariusz, Oleksiewicz Paweł, Oleksiewicz Paweł, Oleksiewicz Sylwester, Oleksy Łukasz, Oleksy Jacek, Olenkowicz Krzysztof, Olesiak Łukasz, Olesiak Kamil, Olesiak Paweł, Olesiński Łukasz, Olesiński Artur, Olesiński Grzegorz, Olesiński Grzegorz, Olesiński Maciej, Oleszak Marcin, Oleszczuk Marek, Oleszczuk Paweł, Oleszczuk Paweł, Oleszczuk Ryszard, Oleszek Henryk, Oleszek Małgorzata, Oleszek Marek, Oleszek Tomasz, Oleszkiewicz Aleksander, Oleszkiewicz Marcin, Oleszmo Aleksander, Olichnirowicz Grzegorz, Olik Grzegorz, Olik Marek, Oliński Łukasz, Olipecki Krzysztof, Olipra Maciej, Olipra Maciek, Oliwa Krzysztof, Oliwa Marcin, Oliwa Paweł, Oliwak Mateusz, Olkiewicz Piotr, Olkiewicz Radosław, Olkowski Waldemar, Olkrzycki Marcin, Olkulski Jarosław, Ollier Agata, Ollriewicz Rafał, Olma Łukasz, Olobry Jarosław, Olsza Remigiusz, Olszak Jacek, Olszak Marcin, Olszański Artur, Olszański Karol, Olszański Michał, Olszański Waldek, Olszewicz Radosław, Olszewska Urszula, Olszewski Łukasz, Olszewski Aleksander, Olszewski Arkadiusz, Olszewski Artur, Olszewski Dariusz, Olszewski Jakub, Olszewski Jan, Olszewski Krzysztof, Olszewski Leszek, Olszewski Maciej, Olszewski Marcel, Olszewski Marcin, Olszewski Marek, Olszewski Michał, Olszewski Mirosław, Olszewski Patryk, Olszewski Paweł, Olszewski Piotr, Olszewski Radosław, Olszewski Rafał, Olszewski Robert, Olszewski Sebastian, Olszewski Tomasz, Olszewski Waldemar, Olszewski Witold, Olszowka Wojciech, Olszyczka Joachim, Olszynka Paweł, Olszyński Roman, Ołtuszyk Marcin, Ołtuszyk Zbigniew, Omelan Karol, Omen Rafał, Omiarowski Adam, Omiatacz Andrzej, Oniszczuk Andrzej, Onoszko Tomasz, Onuszko Jarosław, Onuszko Jarosław, Opałko Barabasz, Opałko Bartosz, Opacki Andrzej, Opala Dariusz, Opala Krzysztof, Opala Maciej, Opaliński Radosław, Opaliński Robert, Opara Izabela, Opara Krzysztof, Opara Mariusz, Opas Robert, Opasiński Krzysztof, Opasiński Krzysztof, Opat Karol, Opiłka Mieszko, Opiełka Mieszko, Opiechowicz Dawid, Opiustil Jakub, Opoka Krystian, Opolony Sylwiusz, Opolski Daniel, Opolski Marcin, Opolski Wojciech, Oprychał Jerzy, Orłow Rafał, Orłowski Artur, Orłowski Bartosz, Orłowski Dominik, Orłowski Grzegorz, Orłowski Jarosław, Orłowski Krzysztof, Orłowski Maciej, Orłowski Marcin, Orłowski Michał, Orłowski Piotr, Orłowski Radosław, Orłowski Tomasz, Oracz Tomasz, Oracz Tomek, Oraniec Maria, Oraniec Marta, Oraniec Szymon, Orawczak Henryk, Orchański Artur, Orchowicz Maciej, Orchowski Paweł, Orciuch Grzegorz, Ordecki Przemek, Ordon Adam, Ordon Bartłomiej, Ordyński Paweł, Ordys Marek, Ordziejewski Dominik, Organek Jacek, Organiociak Marcin, Organista Jacek, Orkisz Maciej, Orkisz Piotr, Orlikowski Grzegorz, Orlikowski Mariusz, Orlińsk Jacek, Orliński Hubert, Orliński Marcin, Orłonek Grzegorz, Orłow Rafał, Orłowski Grzegorz, Orłowski Jakub, Orłowski Jarosław, Orłowski Piotr, Orłowski Roman, Orłowski Tomasz, Orłowski Zbigniew, Ormańczyk Piotr, Ornach Jakub, Ornach Wojtek, Ornatowski Wiktor, Ornowski Michał, Ornowski Paweł, Oroda Ariel, Orodecka Renata, Orodecki Karol, Orodecki Marcin, Oron Przemysław, Orsicz Michał, Orsicz Michał, Orski Paweł, Orsztynowicz Paweł, Orszulak Adam, Orszulka Marek, Orszulska Agata, Orutkowski Łukasz, Orwat Tomasz, Oryński Adam, Orządała Marcin, Orzadała Marcin, Orzeł Jarosław, Orzech Janusz, Orzech Wojciech, Orzechowski Łukasz, Orzechowski Błażej, Orzechowski Jacek, Orzechowski Krzysztof, Orzechowski Maciej, Orzechowski Norbert, Orzechowski Paweł, Orzechowski Stanisław, Orzechowski Stanisław, Orzechowski Stefan, Orzechowski Tomasz, Orzechowski Wiktor, Orzechowski Wojciech, Orzechowski Wojtek, Orzedowski Krzysztof, Orzełowski Łukasz, Orzełska Barbara, Orzeszek Marcin, Orzeszek Paweł, Orzysk Andrzej, Osłowski Karol, Osadnik Marcin, Osak Krzysztof, Osakiewicz Artur, Osakowicz Marek, Osakowicz Tomasz, Osemek Mariusz, Osemek Rafał, Osemlak Artur, Osetek Krzysztof, Osiadacz Sławomir, Osiak Zbigniew, Osial Paweł, Osicki Mariusz, Osidziński Konrad, Osiecki Leszek, Osiecki Radosław, Osiewicz Przemysław, Osik Leszek, Osikowicz Łukasz, Osina Jakub, Osiniak Marcin, Osiniak Marek, Osiński Maciej, Osiński Marcin, Osiński Marek, Osiński Mariusz, Osiński Michał, Osiński Mirosław, Osiński Radosław, Osiński Robert, Osiński Roman, Osiński Ryszard, Osiński Sebastian, Osiński Sebastian, Osipiak Michał, Osipiuk Grzegorz, Osipowicz Paweł, Oska Piotr, Oskar Groth, Oskwarek Anita, Osmalak Radosław, Osman Rokicka Dorota, Osmelak Wojciech, Osmiałowski Paweł, Osmiański Kamil, Osmolski Paweł, Osmulski Radek, Osobiński Marek, Osowiecki Krzysztof, Osowniak Wojtek, Osowska Jadwiga, Osowski Adam, Osses Marcin, Ossoliński Radosław, Ossowska Beata, Ossowski Adrian, Ossowski Adrian, Ossowski Krzysztof, Ossowski Marcin, Ossowski Sebastian, Ostąpowski Iwo, Ostańczuk Łukasz, Ostafin Piotr, Ostajewski Bartosz, Ostański Maciej, Ostapa Andrzej, Ostapowicz Marcin, Ostapowicz Grzegorz, Ostapowicz Marcin, Ostapowski Iwo, Ostasiuk Konrad, Ostaszewski Maciej, Ostaszewski Mariusz, Ostatek Piotr, Ostoński Michał, Ostoński Michał, Ostoinski Mikołaj, Ostojski Robert, Ostolski Dariusz, Ostrihańsky Ryszard, Ostrimańsky Paweł, Ostrouch Sebastian, Ostrowicz Piotr, Ostrowska Barbara, Ostrowski Adam, Ostrowski Aleksander, Ostrowski Andrzej, Ostrowski Bartosz, Ostrowski Cezary, Ostrowski Dariusz, Ostrowski Jarosław, Ostrowski Lechosław, Ostrowski Maciej, Ostrowski Marcin, Ostrowski Marek, Ostrowski Marian, Ostrowski Mariusz, Ostrowski Michał, Ostrowski Mieczysław, Ostrowski Paweł, Ostrowski Piotr, Ostrowski Przemysław, Ostrowski Radek, Ostrowski Robert, Ostrowski Sławomir, Ostrowski Tomasz, Ostrowski Zbigniew, Ostrycharczyk Arkadiusz, Ostrycharz Hubert, Ostrzycki Paweł, Osuch Ireneusz, Osuch Mirosław, Osucha Grzegorz, Oswiaty Kuratorium, Oswiecimski Lesław, Oswieciński Paweł, Oszczak Maciej, Oszczeda Krzysztof, Oszczyk Jacek, Oszmaniec Małgorzata, Oszurek Daniel, Otręba Adrian, Otręba Wojtek, Otrębska Jolanta, Otrebski Andrzej, Otrębski Andrzej, Otrebski Krzysztof, Otrząsek Krzysztof, Otto Witold, Otworowski Jan, Otyo Jakub, Owca Michał, Owczak Piotr, Owczarczyk Sebastian, Owczarek Adam, Owczarek Dominik, Owczarek Jakub, Owczarek Janusz, Owczarek Kamil, Owczarek Krzysztof, Owczarek Paweł, Owczarek Piotr, Owczarek Witold, Owczarz Wojciech, Owczarzak Patrycjusz, Owoc Barbara, Owsianik Paweł, Owstowski Piotr, Ozaist Piotr, Ozdobińska Iza, Ozga Łukasz, Ozga Bartek, Ozga Karol, Ozięblo Bartosz, Ozieblo Włodzimierz, Ozimek Jakub, Ozimek Krzysztof, Ozimek Paweł, Ozimek Robert, Ozimek Wiktor, Ozimina Marek, Ozimkiewicz Maciej, Ozimski Piotr, Oziomek Wiktor, Ozionek Grzegorz, Ozog Andrzej, Ozóg Andrzej, Ozog Tadeusz, Ozór Sebastian, Ozyński Cyprian, Ozyński Mateusz, Ozyra Łukasz

P

Pączek Piotr, Pągowski Maciej, Pąoko Włodzimierz, Pąsiek Radek, Płachecki Jakub, Płachetka Tomasz, Płaczkiewicz Robert, Płaszajski Emil, Płaszczewski rzemek, Płaszecki Leszek, Płaszewski Marcin, Płaszewski Paweł, Płaszewski Przemek, Płaszewski Sebastian, Płatek Halina, Płatek Marcin, Płatek Paweł, Płatek Rafał, Pławecki Wojciech, Pławnicki Marcin, Płaza Henryk, Płaza Paweł, Płaza Piotr, Płeska Tomasz, Pleszka Maciej, Płochapski Paweł, Płocieniak Mirosław, Płócienniczak Marek, Płóciennik Jacek, Płóciennik Marek, Płóciennik Tomasz, Płocki Wojciech, Płok Dariusz, Płończak Paweł, Płonka Andrzej, Płonka Michał, Płonowski Paweł, Płosarek Marcin, Płoskoń Błażej, Płoszczyca Bartosz, Płotczyk Michał, Płotka Michał, Płuzek Zbigniew, Płuchacki Dominik, Płucienniczak Łukasz, Płuciennik Marcin, Płudowski Łukasz, Płyganko Dariusz, Pływaczyk Jerzy, Pałac Ewa, Pałac Grzegorz, Pałasz Marcin, Pałaszyński Waldemar, Pałecki Marcin, Pałka Adam, Pałka Andrzej, Pałka Arkadiusz, Pałka Bartek, Pałka Paweł, Pałka Tomasz, Pałka Wiktor, Pałkowski Michał, Pałosz Tomasz, Pałubicki Maciej, Pałyga Krzysztof, Pałys Marcin, Pabian Marcin, Pabich Bartłomiej, Pabich Paweł, Pabio Miłosz, Pabio Robert, Pabis Miłosz, Pabisiak Grzegorz, Pabisiak Paweł, Pacan Artur, Pacan Piotr, Pacanowski Paweł, Pacgholski Wojciech, Pach Michał, Pachałko Rafał, Pachacz Dorota, Pachciarek Rafał, Pachla Leszek, Pachocki Łukasz, Pacholczak Maciej, Paciej Michał, Paciorek Adam, Paciorek Arkadiusz, Paciorek Maciej, Paciorek Marcin, Paciorek Szymon, Paciorek Tomasz, Paciorkowski Marek, Paciorkowski Michał, Paciuch Jakub, Paciuch Kuba, Pacium Jakub, Paciura Bogdan, Packo Lidia, Pactwa Rafał, Pacuła Marek, Pacuła Jacek, Pacuła Przemek, Pacuszka Grzegorz, Pacyna Piotr, Pacyna Tomasz, Pacynko Jacek, Paczeo Dawid, Paczeony Daniel, Paczesniak Stanisław, Paczóski Robert, Paczuła Bartosz, Paczuła Grzegorz, Paczyński Wiktor, Paderecki Rafał, Pająk Arkadiusz, Pająk Filip, Pająk Hubert, Pająk Jacek, Pająk Jurek, Pająk Krzysztof, Pająk Marcin, Pająk Michał, Pająk Sławomir, Pajak Filip, Pajak Marcin, Pajak Sławomir, Pajak Wojciech, Pajda Daniel, Pajda Paweł, Pajdak Maciej, Pajcasek Bartosz, Pajdzik Paweł, Pajerski Piotr, Pajka Tadeusz, Pajkert Artur, Pajor Jan, Pajor Tomasz, Pakieła Jarosław, Pakosz Paweł, Pakuła Artur, Pakuła Grzegorz, Pakuła Adam, Pakuła Grzegorz, Pakuła Mirosław, Pakulski Mateusz, Pakulski Michał, Pakuszewski Paweł, Pala Łukasz, Pala Romuald, Palac Krzysztof, Palacz Andrzej, Palacz Błażej, Palacz Wojciech, Falasz Damian, Palaszewski Paweł, Palczewski Paweł, palczewski Paweł, Palczewski Robert, Palejczyk Rafał, Palejewski Artur, Paleta Maciej, Palicki Tomasz, Palicki Zbigniew, Palikowski Krzysztof, Paliński Paweł, Paliński Radosław, Paliński Tomasz, Paliński Wojciech, Paliwoda Tomasz, Paliwoda Tomek, Palka Aleksander, Palka Bogumił, Palka Jacek, Palka Janusz, Palka Marek, Palka Paweł, Palka Sebastian, Palka Tomek, Palka Wojtek, Palkowski Michał, Paluth Karol, Palmiński Krzysztof, Palmirski Dariusz, Paluch Łukasz, Paluch Łukasz, Paluch Adam, Paluch Artur, Paluch Damian, Paluch Karol, Paluch Krzysztof, Paluch Piotr, Paluch Rafał, Paluch Robert, Paluch Tomasz, Paluch Wojciech, Paluchiewicz Jarek, Paluchiewicz Jarosław, Paluchiewicz Lucyna, Paluchowski Jarosław, Paluchowski Jarosław, Paluchowski Piotr, Paluda Mariusz, Paludkiewicz Grzegorz, Palukiewicz Wojciech, Palus Adam, Palus Paweł, Palus Remigiusz, Palusiński Sebastian, Paluszak Krzysztof, Paluszek Piotr, Paluszewski Konrad, Paluszewski Rafał, Paluszkiewicz Łukasz, Paluszkiewicz Bogdan, Paluszkiewicz Dariusz, Palyga Krzysztof, Palys Lesław, Pampuch Wojciech, Pamuła Tomasz, Panak Maria, Panal Krzysztof, Panas Łukasz, Panas Bartek, Panas Michał, Panas Robert, Panasiewicz Marcin, Panasiewicz Michał, Panasiuk Mariusz, Pancewicz Dawid, Pancewicz Marcin, Pańczak Piotr, Pańczuk Grzegorz, Pańczyk Jan, Pańczyk Michał, Pandel Łukasz, Panek Łukasz, Panek Grzegorz, Panek Jarosław, Panek Krzysztof, Panek Marcin, Panek Piotr, Panek Robert, Panek Sebastian, Panfiłow Marek, Panfil Dawid, Pankau Filip, Pankiewicz Łukasz, Pankiewicz Beata, Pankiewicz Leszek, Pankiewicz Michał, Pankiewicz Rafał, Pańko Piotr, Pankowski Łukasz, Pańkowski Patryk, Pankratjew Wojciech, Panocki Jakub, Panocki Przemysław, Panowek Radosław, Panowicz Bogdan, Panowicz Robert, Panowski Marek, Pantak Sebastian, Pantera Wojciech, Pantera Roman, Pantera Wojciech, Pantula Rafał, Panuo Piotr, Pao Michał, Pao Paweł, Paoniewski Maciej, Paonik Przemysław, Papaj Dariusz, Papaj Maciej, Papaj Norbert, Papakul Jolanta, Papciak Michał, Papiez Paweł, Papierniak Artur, Papiernik Dariusz, Papierski Krzysztof, Papiez Bartłomiej, Papiez Grzegorz, Papiurek Piotr, Papliński Paweł, Papon Krzysztof, Paprocki Leszek, Paprocki Michał, Paprocki Piotr, Paprota Jacek, Paprota Rafał, Paprotny Zbigniew, Papski Edmund, Papst Łukasz, Papst Mirosław, Papuga Jacek, Papuga Robert, Papuga Sławomir, Papuga Sławomir, Papuga Sergiusz, Paput Tomasz, Paput Wiktor, Para Tobiasz, Para Wojciech, Parachoniak Marcin, Parachoniak Wojciech, Paradowski Marcin, Paradowski Michał, Paradziński Michał, Parafiniuk Grzegorz, Parasyn Paweł, Paraszkiewicz Maciej, Parcheta Cezary, Parczyński Marek, Parda Piotr, Pardej Leszek, Pardela Łukasz, Pardela Przemysław, Pardyl Krzysztof, Parguiski Marek, Parka Piotr, Parkitny Aleksander, Parkoła Michał, Pariński Tomasz, Parol Adam, Parol Przemysław, Parszan Marcin, Partika Krzysztof, Partwa Rafał, Partyka Jacek, Partyka Jan, Partyka Mikołaj, Partyka Paweł, Partyka Piotr, Partyński Adam, Partyński Michał, Paruch Bogusław, Paruch Jacek, Paruga Sergiusz, Parulski Konrad, Parusel Robert, Paruszewski Aleksander, Paruszewski Zbigniew, Parwicz Witold, Paryo Tomasz, Parypa Marcin, Parys Paweł, Parzybot Maciej, Parzybut Aleksandra, Parzych Czesław, Parzych Jakub, Parzych Krzysztof, Parzychowski Robert, Parzycki Przemysław, Parzygnat Katarzyna, Parzyjagła Tomek, Pasadyn Wojciech, Pasamonik Paweł, Paschke Roman, Pasek Krzysztof, Pasek Maciej, Pasiak Grażyna, Pasich-Zab Marcin, Pasiecznik Wojciech, Pasieka Krzysztof, Pasieka Piotr, Pasieka Tomasz, Pasierbek Grażyna, Pasierbek Marcin, Pasierbiewicz Dariusz, Pasierowski Andrzej, Pasik Paweł, Pasiut Tomasz, Paskudzki Radosław, Pasmionka Arkadiusz, Pasnicki Piotr, Pasnicki Sebastian, Pasoń Łukasz, Pasternak Adam, Pasternak Agnieszka, Pasternak Aleksy, Pasternak Jacek, Pasternak Jarosław, Pasternak Mariusz, Pasternak Michał, Pasternak Piotr, Pasternak Sławomir, Pasternak Sławek, Pasterska Anna, Pasterski Jacek, Pasterski Marcin, Pastewski Przemysław, Pastuła Dariusz, Pasturczak Dariusz, Pasturczak Paweł, Pasturczyk Michał, Pastusiak Jarosław, Pastusiak Marcin, Pastusik Dawid, Pastuszak Aleksander, Pastuszak Artur, Pastuszak Marcin, Pastuszak Piotr, Pastuszak Tomasz, Pastuszka Maciej, Pastuszka Paweł, Pastuszka Piotr, Pastuszka Tomasz, Pastuszko Daniel, Pastuszko Jakub, Pastuszko Maciek, Pastuszko Mariusz, Pastwa Bartłomiej, Pastwa Jacek, Pastwa Kamil, Pastwa Stanisław, Paszczyk Paweł, Paszek Łukasz, Paszek Janusz, Paszek Marcin, Paszek Sławomir, Paszek Wojciech, Paszkiewicz Andrzej, Paszkie-

Czytelnicy

wicz Jacek, Paszkiewicz Jan, Paszkiewicz Jarosław, Paszkiewicz Marcin, Paszkiewicz Michał, Paszkiewicz Paweł, Paszkiewicz Robert, Paszkiewicz Sebastian, Paszkiewicz Tomasz, Paszko Jarosław, Paszkowiak Anna, Paszkowiak Sławek, Paszkowska Barbara, Paszkowski Adam, Paszkowski Andrzej, Paszkowski Kuba, Paszkowski Mateusz, Paszkowski Michał, Paszotta Jacek, Patela Maciej, Pater Bartłomiej, Pater Robert, Paterek Łukasz, Paterek Michał, Paterka Karol, Paterski Maciej, Patla Michał, Patora Kamil, Patra Krzysztof, Patryk Eisler, Patryk Giziński, Patryka Tomek, Patrzek Marek, Patura Grzegorz, Paturalski Michał, Patyk Arkadiusz, Patyk Piotr, Patynowska Danuta, Patys Grzegorz, Paudyna Marcin, Paul Bartłomiej, Paul Marek, Paul Tomasz, Pawłowicz Jadwiga, Pawłowski Andrzej, Pawłowski Daniel, Pawłowski Filip, Pawłowski Iwan, Pawłowski Jacek, Pawłowski Marcin, Pawłowski Mariusz, Pawłowski Michał, Pawłowski Mirosław, Pawłowski Paweł, Pawłowski Peter, Pawłowski Piotr, Pawłowski Rafał, Pawłowski Sebastian, Pawłowski Tomasz, Pawłowski Wojtek, Pawłusiów Leszek, Paweł Łabojko, Paweł Bielak, Paweł Broda, Paweł Dąbrowski, Paweł Decowski, Paweł Dominik, Paweł Domiński, Paweł Gałązka, Paweł Gala, Paweł Gosz, Paweł Jaokiewicz, Paweł Lipiński, Paweł Majchrzak, Paweł Matczuk, Paweł Mrówka, Paweł Poniewski, Paweł Rutkowski, Paweł Rybak, Paweł Sadzki, Paweł Sopala, Paweł Stafijowski, Paweł Szałaony, Paweł Wieteska, Pawela Robert, Pawelak Mariusz, Pawełczak Tomek, Pawełczyk Bartosz, Pawełec Łukasz, Pawełec Adrian, Pawełec Dariusz, Pawełec Grzegorz, Pawełec Janusz, Pawełec Krzysztof, Pawełec Michał, Pawełec Piotr, Pawełec Tomasz, Pawełek Adrian, Pawełek Piotr, Pawełkowski Tomasz, Pawełski Robert, Pawełski Tomasz, Pawera Marek, Pawera Tomasz, Pawiński Andrzej, Pawiński Oleg, Pawlaczek Radek, Pawlaczek Sławomir, Pawlaczyk Paweł, Pawlaczyk Piotr, Pawlak Łukasz, Pawlak Artur, Pawlak Błażej, Pawlak Bartosz, Pawlak Blażej, Pawlak Bogusława, Pawlak Dawid, Pawlak Jacek, Pawlak Jarek, Pawlak Jarosław, Pawlak Kamil, Pawlak Krzysiek, Pawlak Marcin, Pawlak Mariola, Pawlak Mariusz, Pawlak Michał, Pawlak Mikołaj, Pawlak Patryk, Pawlak Paweł, Pawlak Piotr, Pawlak Przemek, Pawlak Przemysław, Pawlak Radosław, Pawlak Rafał, Pawlak Ryszard, Pawlak Sebastian, Pawlak Sylwester, Pawlak Tomasz, Pawlak Witold, Pawlak Włodzimierz, Pawlak Wojtek, Pawlak Zbigniew, Pawlakowicz Zofia, Pawlas Marcin, Pawlas Marek, Pawlata Wiktor, Pawlędzio Tomasz, Pawlenko Grzegorz, Pawlewicz Krzysztof, Pawlewski Jakub, Pawlica Borys, Pawlica Michał, Pawlicki Filip, Pawlicki Jacek, Pawlicki Krzysztof, Pawlicki Maciej, Pawlicki Marcin, Pawlicki Sławomir, Pawlik Łukasz, Pawlik Agnieszka, Pawlik Grzegorz, Pawlik Jerzy, Pawlik Krzysztof, Pawlik Marcin, Pawlik Marek, Pawlik Michał, Pawlik Rafał, Pawlik Wiesław, Pawlik Wojciech, Pawlik Wojtek, Pawlikiewicz Mirosław, Pawlikowski Łukasz, Pawlikowski Artur, Pawlikowski Marcin, Pawlikowski Mariusz, Pawlikowski Patryk, Pawlikowski Tomasz, Pawlina Michał, Pawliński Adam, Pawliński Damian, Pawliński Jakub, Pawliński Sławomir, Pawlita Przemysław, Pawlocki Dominik, Pawlowicz Marcin, Pawlowski Łukasz, Pawlowski Filip, Pawlowski Jerzy, Pawlowski Marek, Pawlowski Piotr, Pawlowski Rafał, Pawlowski Tomasz, Pawluk Maciej, Pawluk Michał, Pawlukianiec Jarek, Pawlukiewicz Jacek, Pawulski Tomasz, Paź Bartosz, Paździora Krzysztof, Paździora Robert, Paździorek Jacek, Payerhin Roman, Pazderski Paweł, Pazderski Przemysław, Pazdur Karol, Pazdur Marcin, Pazdzior Kacper, Pazdzior Kacper-Mic, Pazik Andrzej, Pazoła Andrzej, Pełka Jakub, Pełka Przemek, Peban Anna, Pec Marcin, Pec Michał, Pecherz Karol, Pęcherz Piotr, Pecherzewski Leszek, Pęciak Maciej, Pecyna Oskar, Pęczalski Michał, Pęczek Eugeniusz, Pęczek Tomasz, Pęczkowski Łukasz, Peda Andrzej, Peda Jacek, Pędrak Tomasz, Pedzich Michał, Pędziejewski Łukasz, Pedziński Kazimierz, Pędziński Sebastian, Pedziszak Paweł, Pedzwiatr Maciej, Peichert Bartłomiej, Peimer Artur, Peitler Robert, Pejas Jarosław, Pejas Urszula, Pękała Łukasz, Pękała Grzegorz, Pękała Kamil, Pękał Jacek, Pekala Bartosz, Pękala Katarzyna, Pękala Michał, Pekala Sławomir, Pekalski Arkadiusz, Pelan Mirek, Pelc Stanisław, Pelc Rafał, Pelc Rafał, Pelczyk Mateusz, Pelecha Rafał, Pelian Beata, Peliński Paweł, Pelisz Filip, Pelka Anna, Pelka Jakub, Pelka Paweł, Pelka Stanisław, Pelowski Łukasz, Pelski Sebastian, Pelz Jacek, Penczek Jarosław, Penie Wojciech, Penner Artur, Penszko Łukasz, Peplak Artur, Perczak Paweł, Perczyński Marek, Perczyński Michał, Perek Robert, Perek Tomasz, Perepeczo Bartosz, Peresada Paweł, Pergol Stefan, Perkowski Dariusz, Perkowski Mateusz, Perlicjant Michał, Perlińsk Tomas, Perliński Roman, Perliński Tomasz, Pernak Paweł, Peroń Łukasz, Peroń Przemysław, Peron Tomasz, Perszka Szymon, Perwenis Tomasz, Perycz Piotr, Peryga Andrzej, Peryt Paweł, Perz Tomasz, Perzan Dariusz, Perzyna Artur, Perzyński Michał, Peske Daniel, Pesla Krzysztof, Pestkowski Szymon, Petasz Paweł, Peteiczyc Krzysztof, Petke Marcin, Petlak Michał, Petrich Norbert, Petrich Robert, Petriczek Wojciech, Petryka Sebastian, Petryna Michał, Petryniak Mieczysław, Petryszak Przemysław, Petters Marek, Pewka Piotr, Pezda Mariusz, Pfaf Krzysztof, Pfajfer Piotr, Pfeiffer Maciej, Phol Sebastian, Piątek Łukasz, Piątek Adam, Piątek Arkadiusz, Piątek Filip, Piątek Marcin, Piątek Piotr, Piątek Sławomir, Piątek Sebastian, Piątek Szczepan, Piątek Teresa, Piątka Artur, Piątka Marcin, Piątkiewicz Paweł, Piątkowiak Łukasz, Piątkowski Łukasz, Piątkowski Arkadiusz, Piątkowski Jerzy, Piątkowski Maciej, Piątkowski Michał, Piątkowski Rafał, Piątkowski Ryszard, Piątkowski Szymon, Piłaciński Przemek, Piłat Andrzej, Piłat Michał, Piłat Rafał, Piłat Zdzisław, Piłatowski Robert, Pianka Łukasz, Piasecki Ireneusz, Piasecki Krzysztof, Piasecki Marcin, Piasecki Paweł, Piasecki Rafał, Piasecki Szymon, Piasecki Tomasz, Piasecki Wojciech, Piaseczny Marek, Piasek Sebastian, Piask Łukasz, Piaskowski Łukasz, Piaskowski Dominik, Piaskowski Jarosław, Piaskowski Marian, Piasny Łukasz, Piasta Dariusz, Piasta Dominik, Piastowski Maciej, Piastucki Piotr, Piaszczyński Remigiusz, Piatek Adam, Piatek Arek, Piatek Arkadiusz, Piatek Paweł, Piatek Rafał, Piatkowski Łukasz, Piatkowski Łukasz, Piatkowski Adam, Piatkowski Arkadiusz, Piatkowski Maciej, Piatkowski Michał, Piatkowski Piotr, Piatkowski Szymon, Picek Krzysztof, Picher Beata, Pichocki Tomek, Pidrek Marcin, Piec Jarosław, Piecek Przemysław, Piech Adam, Piech Barbara, Piech Dariusz, Piech Grzegorz, Piecha Alek, Piecha Aleksander, Piecha Grzegorz, Piecha Maciej, Piecha Roman, Piechaczek Adrian, Piechaczyk Dominik, Piechaczyk Mateusz, Piechno Darek, Piechno Dariusz, Piechocki Tomek, Piechocki Artur, Piechocki Daniel, Piechocki Dawid, Piechocki Marcin, Piechocki Marek, Piechocki Piotr, Piechota Andrzej, Piechota Jacek, Piechota Paweł, Piechota Robert, Piechota Szczepan, Piechota Tomasz, Piechota Zygmunt, Piechowiak Dariusz, Piechowiak Michał, Piechowiak Rafał, Piechowiak Robert, Piechowiak Sebastian, Piechowicz Stanisław, Piechowicz Wojciech, Piechowski Edward, Piechowski Karol, Piechowski Leszek, Piechowski Ryszard, Piechula Tomasz, Piechura Piotr, Pieckowski Tomasz, Piecuch Daniel, Piecuch Krzysztof, Piecuch Robert, Pieczatka Jacek, Pieczka Rafał, Pieczkolan Sebastian, Pieczkowski Rafał, Pieczora Jarosław, Pieczykolan Sebastian, Pieczyński Dawid, Pieczyński Maciej, Pieczyński Piotr, Pieczyrak Damian, Piędel Jakub, Piedel Tadeusz, Piędel Tadeusz, Piekacz Daniel, Piekacz Michał, Piekara Bernard, Piekarczyk Dominik, Piekarczyk Krystyna, Piekarczyk Mirosław, Piekarczyk Zbigniew, Piekarek Grzegorz, Piekarek Piotr, Piekarewicz Marek, Piekarniak Piotr, Piekarski Łukasz, Piekarski Arkadiusz, Piekarski Krzysztof, Piekarski Marcin, Piekarski Michał, Piekarski Paweł, Piekarski Sebastian, Piekart Grzegorz, Piekart Mariusz, Piekarz Aleksander, Piekarz Cezary, Piekarz Rafał, Piękny Waldemar, Pieko Dariusz, Piękos Magdalena, Piekos Rafał, Piekoszewski Grzegorz, Piekut Sławek, Piekut Sławomir, Piekutowski Tomasz, Piekutowski Wojciech, Piela Aleksander, Piela Bogusław, Piela Jeremi, Piela Lucjan, Pielaciński Jarosław, Pielak Irmina, Pielat Maciej, Pielech Grzegorz, Pielech Maciej, Pielecki Emil, Pielz Krzysztof, Piernicki Piotr, Pieniążek Michał, Pieniak Przemek, Pieniezny Robert, Pieńkos Igor, Pientka Rafał, Pieolak Przemysław, Pieorz Teresa, Pieprzyca Konrad, Pieprzyca Wojtek, Pierechod Tomasz, Piernik Jarosław, Piernikarczyk Mirosław, Pierozak Grzegorz, Pierozyński Marcin, Pierociński Bartosz, Pierociński Jan, Pierociński Piotr, Pieróg Michał, Pierozyńska Barbara, Piersa Paweł, Piersa Waldemar, Pierskalla Krzyszof, Pierzchała Dorota, Pierzchała Paweł, Pierzchala Sebastian, Pierzchalski Wojciech, Pierzchanowski Piotr, Pierzchlewicz Rafał, Pierzecki Bogusław, Pierzyński Dawid, Pierzyński Piotr, Piescikowski Jarosław, Piescikowski Jerzy, Piesiewicz Paweł, Piesiak Przemek, Piestrzeniewicz Tomek, Piestrzyński Remigiusz, Pieszchalski Arkadiusz, Pieszczuk Barbara, Pieszczyk Zbigniew, Pieszczyńska Felicja, Pieszczyński Damian, Pięta Łukasz, Pięta Andrzej, Pięta Grzegorz, Pięta Mateusz, Piętak Jarosław, Piętak Przemysław, Pietak Sebastian, Pietas Mateusz, Pietekwas Rafał, Pieter Łukasz, Pietera Mirosław, Pieterwas Rafał, Piętka Andrzej, Piętka Bartosz, Piętka Maciej, Pietka Marcin, Piętka Piotr, Pietkiewicz Czesław, Pietkiewicz Piotr, Pietkiewicz Szymon, Pietkiewicz Tomek, Piętko Michał, Piętnowski Jarosław, Piętowski Jarosław, Pietraga Radosław, Pietrakiewicz Ryszard, Pietralik Bartek, Pietrao Marcin, Pietras Jarosław, Pietras Leszek, Pietras Paweł, Pietras Tomasz, Pietras Wiesław, Pietras Wojciech, Pietras Zofia, Pietrasz Michał, Pietraszczyk Wojciech, Pietraszek Paweł, Pietraszewski Waldemar, Pietraszkiewicz Piotr, Pietraszkiewicz Robert, Pietraszko Damian, Pietraszuk Adam, Pietraszuk Wojtek, Pietrkiewicz Jarosław, Pietroń Krzysztof, Pietroniec Jarosław, Pietroszek Wojciech, Pietrowska Danuta, Pietruch Piotr, Pietrucha Andrzej, Pietrucha Marcin, Pietrus Jacek, Pietrus Miłosz, Pietrusiak Marek, Pietrusiak Rafał, Pietrusiński Marcin, Pietruszczak Janusz, Pietruszczak Michał, Pietruszewski Artur, Pietruszewski Jerzy, Pietruszewski Piotr, Pietruszewski Rafał, Pietruszka Adam, Pietruszka Andrzej, Pietruszka Marek, Pietruszka Piotr, Pietruszka Sebastian, Pietruszka Tomasz, Pietruszka Wojciech, Pietruszko Adam, Pietryka Andrzej, Pietryka Tomasz, Pietryka Wojciech, Pietrysa Halina, Pietryszyn Jacek, Pietrzak Łukasz, Pietrzak Antoni, Pietrzak Arnold, Pietrzak Bartosz, Pietrzak Bogdan, Pietrzak Bogumił, Pietrzak Daniel, Pietrzak Grzegorz, Pietrzak Igor, Pietrzak Kamil, Pietrzak Krzysztof, Pietrzak Marcin, Pietrzak Patryk, Pietrzak Paweł, Pietrzak Piotr, Pietrzak Przemysław, Pietrzak Rafał, Pietrzak Robert, Pietrzak Sławek, Pietrzak Sławomir, Pietrzak Wroid, Pietrzak Wojciech, Pietrzak Zbigniew, Pietrzkiewicz Marek, Pietrzok Adam, Pietrzycki Marcin, Pietrzyk Bartłomiej, Pietrzyk Grzegorz, Pietrzyk Małgorzata, Pietrzyk Michał, Pietrzyk Piotr, Pietrzyk Przemek, Pietrzyk Przemysław, Pietrzyk Tomasz, Pietrzykowska Alina, Pietrzykowski Dominik, Pietrzykowski Krzysztof, Pierzykowski Marcin, Pietrzyński Piotr, Pietuch Radek, Pietuszko Łukasz, Pietyra Mariusz, Pietyrka Mariusz, Pigłowski Ryszard, Piglas Adam, Piguła Andrzej, Pigulak Rafał, Pijanowski Robert, Pik Paweł, Pikiewicz Piotr, Pikniczka Maciej, Pikoń Piotr, Pikora Jacek, Pikos Adam, Pikosz Łukasz, Piksa Andrzej, Pikuła Bożena, Pikuła Patryk, Pikul Jerzy, Pikula Mariusz, Pikuliński Piotr, Pikulski Marcin, Piładczuk Piotr, Pilarczyk Krzysztof, Pilarczyk Piotr, Pilarczyk Sebastian, Pilarek Łukasz, Pilarek Grzegorz, Pilarski Adam, Pilarski Juliusz, Pilarski Maciej, Pilarski Piotr, Pilarski Rafał, Pilarski Robert, Pilarski Tomasz, Pilas Tadeusz, Pilaszek Krzysztof, Pilat Andrzej, Pilat Mariusz, Pilatowski Łukasz, Pilawa Marcin, Pilc Bonifacy, Pilch Andrzej, Pilch Jerzy, Pilch Józef, Pilch Krzysztof, Pilch Marcin, Pilch Robert, Pilecki Emil, Pilecki Paweł, Pilek Piotr, Pilichowski Marcin, Pilinko Piotr, Piliszczuk Marcin, Piliszek Łukasz, Piliszek Marcin, Pilniewicz Maciej, Piloniak Łukasz, Pilot Janusz, Pilot Jarosław, Pilszek Jarosław, Pilszek Mirek, Pilszek Mirosław, Piltz Łukasz, Pilujski Piotr, Pilus Sławomir, Pinarski Adam, Pińczyński Wiesław, Pindelski Szymon, Pindor Przemek, Pindor Szymon, Pindur Mateusz, Pinkowski Maciej, Pinkowski Tomasz, Pintera Przemysław, Piontek Radosław, Pioc Grzegorz, Piorek Marcin, Piórek Rafał, Piorkowski Marcin, Piorkowski Piotr, Pióro Bartłomiej, Pióro Piotr, Piorun Tomasz, Piorunowski Michał, Piosik Radek, Pioszyk Krzysztof, Piotrkiewicz Adam, Piotrkiewicz Jadwiga, Piotrkowicz Piotr, Piotrkowski Przemysław, Piotrkowski Sebastian, Piotrowiak Przemek, Piotrowiak Rafał, Piotrowicz Andrzej, Piotrowicz Apoloniusz, Piotrowicz Jacek, Piotrowicz Przemek, Piotrowicz Przemysław, Piotrowicz Sebastian, Piotrowicz Wojciech, Piotrowska Helena, Piotrowski Piotr, Piotrowski Tomasz, Piotrowski Łukasz, Piotrowski Adam, Piotrowski Adrian, Piotrowski Adrian Robert, Piotrowski Arek, Piotrowski Arkadiusz, Piotrowski Artur, Piotrowski Bartosz, Piotrowski Czesław, Piotrowski Daniel, Piotrowski Dariusz, Piotrowski Dawid, Piotrowski Filip, Piotrowski Jacek, Piotrowski Jakub, Piotrowski Jarosław, Piotrowski Jerzy, Piotrowski Karol, Piotrowski Kazimierz, Piotrowski Leszek, Piotrowski Maciej, Piotrowski Marcin, Piotrowski Marek, Piotrowski Marian, Piotrowski Mariusz, Piotrowski Mateusz, Piotrowski Michał, Piotrowski Paweł, Piotrowski Piotr, Piotrowski Remigiusz, Piotrowski Robert, Piotrowski Sebastian, Piotrowski Wiesław, Piotrzkowski Rafał, Pirek Tomasz, Pirga Jan, Pirozek Paweł, Piróg Maciej, Piróg Marcin, Piróg Tomasz, Piróg Tomek, Piros Michał, Pirozek Władysław, Pirtrzak Maciej, Pis Renata, Pisarczyk Grzegorz, Pisarczyk Jakub, Pisarek Andrzej, Pisarek Michał, Pisarek Piotr, Pisarek Przemysław, Pisarewski Marek, Pisarska Agnieszka, Pisarski Marcin, Pisarski Paweł, Pisarski Przemysław, Pisarski Sławomir, Pisiak Sebastian, Piskało Piotr, Piskadło Piotr, Pisko Paweł, Piskorek Andrzej, Piskorski Tomasz, Piskorski Bartosz, Piskorski Krzysztof, Piskorski Maciej, Piskorski Tomasz, Piskorski Wojtek, Piskorz Janusz, Piskow Rafał, Piskozub Iwona, Piskunowicz Piotr, Pistelok Wojciech, Pistrzak Radosław, Pisula Michał, Pisula Tomasz, Pisulski Dariusz, Pisulski Tomasz, Piszak Paweł, Piszcz Krzysztof, Piszczatka Ryszard, Piszczatowski Stanisław, Piszczek Jakub, Piszczek Jarosław, Piszczek Paweł, Piszczek Piotr, Pitas Mateusz, Pituła Krzysztof, Pitucha Łukasz, Piturecki Mariusz, Pitus Marcin, Piwek Jarosław, Piwek Sebastian, Piwiński Michał, Piwko Artur, Piwko Dariusz, Piwko Maciej, Piwko Marcin, Piwnicki Paweł, Piwnicki Remigiusz, Piwnicki Sebastian, Piwnik Rafał, Piwo Tomasz, Piwońska Felicja, Piwoński Michał, Piwowar Łukasz, Piwowar Daniel, Piwowar Krystian, Piwowarczyk Damian, Piwowarczyk Krzysztof, Piwowarczyk Michał, Piwowarczyk Paulina, Piwowarczyk Tomasz, Piwowarski Maciej, Piwowarski Marcin, Pizio Adam, Piznal Mirosław, Pizoń Grzegorz, Pląder Marcin, Pląder Maria, Pląskowski Paweł, Plazuk Darek, Placek Marcin, Plach Rafał, Plachecki Michał, Plackowska Alicja, Plackowski Paweł, Placzek Aleksander, Placzke Tomek, Placzko Andrzej, Plaskota Maciej, Plaskura Michał, Plasun Adam, Plasun Irena, Plaszczak Albin, Plaszewski Marek, Plata Paweł, Plata Piotr, Platek Andrzej, Platek Kuba, Platek Marek, Platkowski Jerzy, Platta Marek, Plaza Paweł, Plaza Paweł, Plebankiewicz Piotr, Plebański Grzegorz, Plechowski Grzegorz, Plecke Grzegorz, Plejznerowski Kuba, Plekaniec Krzysztof, Pleskot Dariusz, Plesniak Jarosław, Pleszko Anna, Pleszko Jarosław, Pleszko Marcin, Pleszkun Jarosław, Pletnia Maciej, Plewa Artur, Plewa Bartosz, Plewa Tomasz, Plewiński Krystian, Plewka Grażyna, Plichta Michał, Pliński Tomasz, Plinta Tomasz, Plinta Jan, Plinta Marek, Plis Mariusz, Pliszka Michał, Pliwka Marcin, Ploch Adam, Ploch Jan, Plocienniczak Marek, Plocienniczak Tomasz, Plociennik Adam, Plocztniak Dominik, Ploczyniak Dominik, Plodziszewski Marcin, Ploetz Piotr, Plomin Michał, Plonka Jarosław, Plonka Marek, Plonka Tomasz, Plonski Remigiusz, Plosarek Krzysztof, Ploskonka Władysław, Ploszczyca Jakub, Plotka Michał, Plotkowiak Paweł, Pluciennik Marcin, Pluciński Adam, Pluciński Mariusz, Pluciński Sebastian, Plucka Arkadiusz, Pludowski Leszek, Pluskota Michał, Pluskota Tomasz, Pluszczyński Adam, Pluta Jacek, Pluta Jan, Pluta Krzysztof, Pluta Marek, Pluta Piotr, Pluta Radek, Pluta Rajan, Pluta Szymon, Pluta Witold, Pnell Paweł, Pniak Adam, Pniewski Jacek, Pniewski Maciej, Pniewski Piotr, Pniok Paweł, Pnyk Michał, Pozatowski Witek, Pozarski Piotr, Poźniak Karol, Poźniak Paweł, Potap Wojciech, Potaski Darek, Potaski Michał, Połcik Błażej, Połczyński Łukasz, Połczyński Artur, Połczyński Rafał, Półka Paweł, Połowniak Marcin, Półtorak Przemysław, Poć Bartosz, Pobłocki Andrzej, Pobłocki Kacper, Pobereżny Piotr, Pobiarzyn Krzysztof, Pobio Miłosz, Pobiocki Kacper, Pobocha Wojciech, Pobog-Gadzińsk Tadeusz, Poborczyk Rafał, Pocnec Dominik, Pochopień Sławomir, Pochowski Adrian, Pochwalski Jarosław, Pociąg Tomasz, Pociecha Jarosław, Pociecza Ewa, Pocwiardowski Bartosz, Poczobut Grzegorz, Pocztarski Rafał, Pocztowski Krzysztof, Podbereski Marek, Podbereski marek, Podbielski Stefan, Podciechowski Aleksander, Podczaski Artur, Podeszwa Dawid, Podgajny Paweł, Podgorczyk Marek, Podgórski Dominik, Podgorski Maciej, Podgórski Maciej, Podgorski Paweł, Podgórski Robert, Podgórski Tomasz, Podgórzak Marcin, Podgrudny Radosław, Podhajny Maciej, Podhajski Adam, Podkowa Michał, Podkowa Piotr, Podkowka Piotr, Podkówka Piotr, Podlacha Paweł, Podlasin Łukasz, Podlaska Barbara, Podlaski Krzysztof, Podlaszuk Tomasz, Podleona Elżbieta, Podleony Rafał, Podlesny Maciek, Podlewski Tomek, Podlipski Marcin, Podmostko Przemek, Podniesiński Krzysztof, Podobińska Monika, Podobiński Jacek, Podociański Dariusz, Podolak Bartłomiej, Podolak Halina, Podolec Witold, Podpłoński Andrzej, Podpłoński Erwin, Podpora Marcin, Podsada Krzysztof, Podsiadła Wanda, Podsiadło Przemek, Podsiadło Przemysław, Podsiadłowicz Krzysztof, Podsiadlik Robert, Podsiadły Dariusz, Podsiadły Robert, Podstawka Adam, Podstawka Marcin, Podstawny Maciej, Poduch Tomasz, Podzorski Jacek, Podzorski Rafał, Połelski Józef, Pogajny Paweł, Pogoda Łukasz, Pogon Paweł, Pogórni Łukasz, Pogorzelska Barbara, Pogorzelski Grzegorz, Pogorzelski Jakub, Pogorzelski Kuba, Pogorzelski Piotr, Pohl Adam, Poholski Adam, Pohropek Mariusz, Poje Jacek, Pokladcki Piotr, Pokladko Przemysław, Poklewski Marcin, Pokojski Artur, Pokonski Marcin, Pokora Adam, Pokora Daniel, Pokora Kamil, Pokora Robert, Pokornowski Dominik, Pokorski Michał, Pokorski Dariusz, Pokorski Krzysztof, Pokorski Michał, Pokpopek Mariusz, Pokrop Krzysztof, Pokropek Mariusz, Pokrywa Tomasz, Pokrywka Przemysław, Pokrywka Robert, Pokrzywa Łukasz, Pokultinis Paweł, Pokuta Daniel, Pokutycki Sebastian, Pokwap Marek, Pokwicki Dominik, Pokwicki Wojciech, Pol Michał, Pol Radosław, Polaczek Arkadiusz, Polaczek Remigiusz, Polaczkiewicz Wojciech, Polak Łukasz, Polak Adam, Polak Arnold, Polak Artur, Polak Daniel, Polak Grzegorz, Polak Jakub, Polak Krzysztof, Polak Michał, Polak Paweł, Polak Piotr, Polak Przemysław, Polak Tomasz, Polak Wiesław, Polaków Kamil, Polakowski Artur, Polakowski Radosław, Polakowski Ryszard, Polakowski Tomasz, Polańczyk Barbara, Polanek Damian, Polaniecki Łukasz, Polankiewicz Ewa, Polanowski Marek, Polański Adam, Polański Marek, Polański Patryk, Polański Piotr, Polański Przemysław, Polarczyk Radosław, Polarny Kordian, Polaski Wojciech, Polaszek Michał, Polatyński Andrzej, Polatyński Krzysztof, Polawski Tomasz, Polcyn Elżbieta, Polcyn Przemysław, Polczyński Artur, Polecki Krzysztof, Polek Daniel, Polerzak Michał, Polesa Radek, Polesiak Paweł, Polewiak Krzysztof, Polewka Jarosław, Polewka Maciek, Polewka Szymon, Polewski Sylwiusz, Poliaszyn Janusz, Policht Andrzej, Policzkiewicz Maciej, Polikowski Hubert, Polinceusz Tomasz, Poliński Lucjan, Polisiakiewicz Gedymin, Polit Agnieszka, Polit Andrzej, Polita Marcin, Politalski Wojciech, Politalski Wojtek, Politc Irek, Politowicz Maciej, Politowicz Paweł, Politowski Dariusz, Politowski Michał, Politowski Tomasz, Politowski Tomek, Polizio Grzegorz, Polka Adam, Polka Wojciech, Polkowski Jakub, Polkowski Jarosław, Polkowski Kamil, Polkowski Mariusz, Polkowski Mariusz, Polkowski Szymon, Polkowski Tomasz, Pollak Piotr, Polmański Robert, Polniak Damian, Polnik Rafał, Poloczek Łukasz, Poloczek Piotr, Polok Anto-

Czytelnicy

ni, Polomski Grzegorz, Polomski Sławomir, Polowczuk Marek, Polowczyk Radosław, Polowianiuk Jan, Połtorak Konrad, Polus Adam, Polus Halina, Polus Maria, Polus Michał, Polus Tomasz, Pomarański Paweł, Pomorski Filip, Pomorski Joachim, Pomorski Michał, Pomorski Paweł, Pompein Adrian, Pomykała Jarek, Pomykacz Zbigniew, Ponarad Mariusz, Ponizy Krzysztof, Poniatowski Michał, Ponichtera Piotr, Poniedziełski Łukasz, Poniewierski Michał, Poniewierski Michał, Poniewierski Stanisław, Ponikowska Małgorzata, Ponikowski Tomasz, Ponizy Krzysztof, Ponomorew Irena, Poś Grzegorz, Pośpiech Artur, Pośpiech Mariusz, Poświata Jan, Popławski Bohdan, Popławski Kamil, Popławski Marcin, Popławski Tomasz, Popadycz Mirosław, Popek Jarosław, Popek Joanna, Popek Przemek, Popek Sylwester, Popiel Artur, Popiel Maciej, Popiel Piotr, Popiel Radek, Popiel Radosław, Popielarski Artur, Popielarski Paweł, Popielarz Maciej, Popielnicki Piotr, Popielski Łukasz, Popielski Bartosz, Popielski Grzegorz, Popiołek Cezary, Popiołek Grzegorz, Popiołek Maciej, Popiołek Radosław, Popiołek Mariusz, Popiołek Paweł, Popiołek Tomasz, Popis Artur, Popko Jacek, Popławska Agnieszka, Popławski Przemysław, Popławski Tomek, Poplewski Grzegorz, Poplowski Wiesław, Popowicz Michał, Poppe Przemek, Poprawa Łukasz, Poprawa Damian, Poprawski Michał, Porada Bartosz, Porajski Jerzy, Porazka Andrzej, Porcz Filip, Porczyński Wojciech, Pordzik Wojciech, Poręba Marcin, Poręba Michał, Porębski Łukasz, Porębski Adam, Porebski Dariusz, Porebski Dominik, Porebski Kuba, Porębski Kuba, Porębski Marek, Porebski Tomasz, Poreda Bartek, Poreda Bartosz, Poredas Bartosz, Poron Norbert, Porosinski Tomasz, Porowski Adam, Porowski Paweł, Portalski Krzysztof, Portka Marcin, Portka Wojciech, Portka Wojtek, Porwolik Michał, Porzeziński Dariusz, Posłuszny Adam, Posluszny Hubert, Poseł Paweł, Posełt Szymon, Posiła Krzysztof, Poskrobko Sławomir, Posłada Rafał, Posluszny Krzysztof, Posniak Andrzej, Pospiech Darek, Pospiech Leszek, Pospiech Mariusz, Pospieszny Przemek, Postek Józef, Postułka Filip, Posyłek Michał, Poszepczyński Łukasz, Poszwa Mariusz, Poszyński Bartosz, Potacki Marcin, Potacki Tomasz, Potapiuk Marcin, Potasiński Potasiński, Potempa Rafał, Poterek Łukasz, Poterek Adam, Potocki Adam, Potocki Andrzej, Potocki Rafał, Potocki Sebastian, Potoczko Jerzy, Potoczna Anna, Potoczny Konrad, Potoczny Mariusz, Potok Piotr, Potomski Bartłomiej, Potomski Bartek, Potoniec Włodzimierz, Potopianek Mariusz, Potorski Wojciech, Potracki Artur, Potratz Małgorzata, Potrzebowski Arek, Potrzyska Janina, Potworski Dawid, Potyra Wojciech, Potyrański Łukasz, Pouty Iwona, Powąska Wojtek, Powała Wojciech, Powała Robert, Powałka Michał, Powaga Jarosław, Powała Piotr, Powaoka Wojciech, Powaska Wojtek, Powazka Piotr, Powęzka Wiesława, Powidzki Adam, Powierza Bartosz, Powł Paweł, Powroznik Adam, Powroznik Tomasz, Powroźnik Tomasz, Powrózek Henryk, Powszedniak Paweł, Poźniak Krzysztof, Pozarski Maciej, Pozarycki Andrzej, Pozderski Adam, Poznański Andrzej, Poznanski Krzysztof, Pozniak Damian, Pozniak Jerzy, Pozniak Waldemar, Pozoga Andrzej, Pozoga Darek, Pozoga Paweł, pozoga Paweł, Pozorska Romana, Pozorski Zbigniew, Pozzi Tomasz, Prądzinski Dawid, Prazanowska Marzanna, Prazmo Robert, Prazuch Paweł, Prałat Dominik, Prałat Konrad, Prałat Maciej, Prachut Bartłomiej, Pracki Marcin, Pracon Ireneusz, Pracownik Mariusz, Pracuta Jarosław, Pradzynski Rafał, Praglowski Piotr, Prajs Renata, Prajsnar Michał, Pralanicki Marcin, Prasalski Michał, Prastowski Wojciech, Praszmo Mariusz, Prauta Jarosław, Prauzinski Kuba, Prawdzik Artur, Prawdzik Hubert, Prazuch Krzysztof, Preciuk Robert, Predecki Damian, Prędki Grzegorz, Prędota Bartłomiej, Predota Paweł, Pregowski Michał, Preiss Aleksander, Preiss Przemek, Preis Marcin, Prejs Piotr, Prekurat Gabriela, Prell Tomasz, Presjan Naczew, Presspublica, Pretki Grzegorz, Pretyna Mariusz, Pril Alicja, Proś Paweł, Proch Sebastian, Proch Zbigniew, Prochacki Krzysztof, Prochasek Wojciech, Prochaska Jarosław, Prochniak Rafał, Prochniak Sebastian, Prochnicki Marcin, Prociak Artur, Profic Marcin, Projs Wojciech, Prokop Bartłomiej, Prokop Bartek, Prokop Bartosz, Prokop Henryka, Prokop Krzysztof, Prokop Maciej, Prokop Mirosław, Prokopczyk Krzysztof, Prokopiuk Agnieszka, Prokopowicz Łukasz, Prokopowicz Dawid, Prokowski Artur, Proksa Krzysztof, Prokulski Łukasz, Prokurat Marek, Prokurat Sergiusz, Promiński Tomasz, Proń Dariusz, Pronobis Łukasz, Pronobis Paweł, Proskurowski Tomek, Prostak Dariusz, Proszek Łukasz, Protlung Marcin, Prszan Marcin, Pruchniak Paweł, Pruchniewski Dariusz, Prugar Sebastian, Prułaczyk Andrzej, Prus Cezary, Prus Irek, Prus Przemysław, Prus Sławomir, Prusaczyk Marek, Prusaczyk Piotr, Prusak Paweł, Prusik Krzysztof, Prusinowski Paweł, Pruski Sebastian, Pruszkowski Sławek, Pruszkowski Sławomir, Pruszyński Łukasz, Pruszyński Łukasz, Pruszyński Konrad, Pruszyński Przemysław, Prys Sławomir, Prychodko Radek, Pryciak Maciej, Pryczek Dariusz, Pryga Maria, Pryjomski Adam, Prymak Janusz, Prymaka Igor, Prymatczuk Radosław, Prymuka Rafał, Prys Marcin, Prysmont Marek, Pryszcz Aleksander, Pryt Przemysław, Pryt Przemysław, Prządka Grażyna, Prządka Wojciech, Przado Radomir, Przeborski Remigiusz, Przęczka Paweł, Przegendra Artur, Przegendza Artur, Przejezowski Przemek, Przeklasa Marek, Przekwas Piotr, Przemek Braszczyk, Przemek Goryński, Przemek Kik, Przemysław Bochnia, Przemysław Honkisz, Przemysław Parol, Przemysław Samełko, Przemysław Szczechowiak, Przemysław Szmyt, Przemysław Tadeusz, Przemyski Piotr, Przeniosło Marek, Przeniosło Marek, Przepiórka Andrzej, Przepiorka Marcin, Przepiórka Marcin, Przepiórka Waldemar, Przepiórkiewicz Bartek, Przepiorkowski Mariusz, Przepiorkowski Mateusz, Przerwa Krzysztof, Przesław Łukasz, Przeszłowski Przemysław, Przetacki Tomasz, Przetacznik Tomasz, Przewłocki Adam, Przeworski Rafał, Przewoźnik Andrzej, Przewozny Marek, Przeździecki Arkadiusz, Przpiorkowski Mateusz, Przudzik Patryk, Przyzęcki Ryszard, Przyłębski Dariusz, Przyłębski Marcin, Przytęcki Marcin, Przyłucki Sławomir, Przyborowski Marek, Przyborski Dominik, Przybył Jacek, Przybył Leszek, Przybył Maciej, Przybył Ryszard, Przybył Waldemar, Przybyła Mariusz, Przybyła Robert, Przybyła Witold, Przybyłek Jarosław, Przybyłek Krzysztof, Przybyłek Marek, Przybyłek Paweł, Przybyłek Przemysław, Przybyłka Aleksander, Przybyło Dariusz, Przybyłowicz Janusz, Przybyłowicz Renata, Przybyłowicz Tomasz, Przybyłowski Mirosław, Przybyłen Marek, Przybył Artur, Przybył Tomasz, Przybyła Mariusz, Przybylak Krzysztof, Przybyłek Jarosław, Przybyłek Krzysztof, Przybyłek Tomasz, Przybyłowicz Marcin, Przybylska Aleksandra, Przybylska Lucyna, Przybylski Andrzej, Przybylski Henryk, Przybylski Jan, Przybylski Karol, Przybylski Krystian, Przybylski Krzysztof, Przybylski Marcin, Przybylski Marek, Przybylski Michał, Przybylski Paweł, Przybylski Piotr, Przybylski Tomasz, Przybysz Aleksander, Przybysz Marcin, Przybysz Olek, Przybysz Paweł, Przybysz Piotr, Przybysz Rafał, Przybysz Tomasz, Przybyszewski Damian, Przybyszewski Feliks, Przybyszewski Krzysztof, Przybyszewski Maciej, Przybyszewski Marcin, Przybyszewski Piotr, Przybyszewski Radosław, Przybyszewski Zbigniew, Przychodzień Adrian, Przydatek Wojciech, Przygodziński Paweł, Przyłecki Marcin, Przyłucki Piotr, Przymus Marcin, Przymusiński Karol, Przysada Rafał, Przystao Paweł, Przystas Wojciech, Przyszlak Robert, Przyłocki Jerzy, Przytuła Piotr, Przytuła Tomek, Przytulski Tomasz, Przywara Artur, Przywara Maciej, Przywara Wacław, Psaty Iwona, Psiuch Zdzisław, Psiuk Krzysztof, Psiuk Tomasz, Psota Michał, Pstrągowski Tomasz, Pstrucha Piotr, Psuty Olga, Pszaniczka Dawid, Pszczółka Krzysztof, Pszczółkowski Aleksander, Pszczółkowski Jacek, Pszczółkowski Olek, Pszczółkowski Wojciech, Pszczoła Dominik, Pszeniczka Stanisław, Pszkit Paweł, Pszonak Marek, Ptak Łukasz, Ptak Adam, Ptak Dominik, Ptak Ziemowit, Ptasiński Łukasz, Ptasiński Konrad, Ptasinski Wiktor, Ptasiński Wiktor, Ptaszek Przemysław, Ptaszewski Marian, Ptaszkowski Tomasz, Ptaszkowski Tomek, Ptasznik Michał, Ptaszyk Michał, Ptaszyński Bartłomiej, Ptaszyński Bartosz, Ptaszyński Jacek, Ptaszyński Wojciech, Puzyński Grzegorz, Puławski Karol, Puławski Maciej, Pułka Krystyna, Pułtuski Leszek, Puśka Dariusz, Publicewicz Marek, Puchala Maciej, Puchała Piotr, Puchacz Dominik, Puchalski Artur, Puchalski Jakub, Puchalski Leszek, Puchalski Marcin, Puchalski Marek, Puchalski Robert, Puchalski Wiesław, Pucher Jacek, Puchta Piotr, Pucia Sławomir, Puciaty Artur, Puciński Rafał, Pucyk Wojciech, Puczkowski Robert, Pudło Grzegorz, Pudło Piotr, Pudłowski Maksymilian, Puda Sławek, Puda Sławomir, Pudek Michał, Pudełko Marek, Puderecki Wojtek, Pudlik Andrzej, Pudlik Szymon, Pudliszewski Marcin, Pudło Bartosz, Pudło Piotr, Puk Andrzej, Puk Jarosław, Puk Mirosław, Pukacki Grzegorz, Pukaluk Marek, Pukocz Sebastian, Pukowiec Szymon, Puksztа Piotr, Pucion Maciej, Pupel Marcin, Purc Sławomir, Purc Waldemar, Purchala Mariusz, Purgał Łukasz, Purski Marek, Purta Marcin, Purzycki Mariusz, Pustelnik Łukasz, Pustelnik Adam, Pustelnik Jan, Pustelnik Sławek, Pustkowiak Michał, Pustoła Marek, Pustoła Marek, Pustoła Wojciech, Pustoła Wojtek, Pustowaruk Marek, Pustówka Marcin, Pustuła Paweł, Pusz Jakub, Pusz Konrad, Pusz Sebastian, Pusz Wojciech, Puszczewicz Zbigniew, Puszyński Krzysztof, Putek Jarosław, Puterman Piotr, Puterman Piotr, Putresza Paweł, Putrzyński Kamil, Putz Artur, Puźniak Piotr, Puzia Anna, Puziak Krzysztof, Puzianowska Ewa, Puzio Marcin, Puzio Przemek, Puzio Przemysław, Puzio Wojtek, Puzon Sebastian, Puzynowski Dariusz, Pwowarski Maciek, Pycek Łukasz, Pychyński Łukasz, Pyciak Paweł, Pycio Marcin, Pyda Filip, Pydziński Rafał, Pydziński Rafał, Pyjek Marcin, Pyka Łukasz, Pyka Adrian, Pykosz Karol, Pylak Daniel, Pyo Aleksandra, Pyra Artur, Pyrchla Andrzej, Pyrczak Grzegorz, Pyrek Bartosz, Pyrgiel Jakub, Pyrka Romuald, Pyrkos Andrzej, Pyrkosz Adam, Pyrkosz Krzysztof, Pyrkosz Wojciech, Pyrkosz Wojciech, Pyrszeł Marcin, Pyrz Bartosz, Pyrzyk Piotr, Pysl Michał, Pysniak Elżbieta, Pysz Arkadiusz, Pyszczek Norbert, Pyszny Grzegorz, Pyszny Tomasz, Pyta Marek, Pytasz Michał, Pytel Mariusz, Pytel Tomasz, Pytka Jakub, Pytlak Jarek, Pytlak Przemysław, Pytlik Piotr, Pytlik Przemysław, Pytlowany Damian, Pyza Szymon, Pyzdowski Marek, Pyzdrowski Marek, Pyziak Rafał, Pyzik Janusz, Pyzocha Piotr

R

Rąbel Adam, Rączka Danuta, Rączka Dominik, Rączka Krystian, Rączka Marek, Rączka Piotr, Rabajewski Piotr, Rabczak Wojciech, Rabe Michał, Rabiczko Andrzej, Rabiega Tomasz, Rabiega Wojciech, Rabiej Marcin, Rachalewski Jakub, Rachowski Marek, Rachtan Mariusz, Rachwał Marcin, Rachwał Janusz, Rachwald Piotr, Racinowski Mikołaj, Rackiewicz Paweł, Raczak Piotr, Raczek Grzegorz, Raczen Dawid, Raczka Maciej, Raczkiewicz Konrad, Raczkiewicz Piotr, Raczkowski Jacek, Raczkowski Krzysztof, Raczkowski Michał, Raczkowski Przemek, Raczy Paweł, Raczyński Łukasz, Raczyński Igor, Raczynski Jerzy, Raczyński Marcin, Raczynski Marcin, Raczyński Mariusz, Raczynski Michał, Raczyński Wojciech, Radowski Filip, Radaczyński Bartosz, Radajewicz Wojtek, Radanowicz Tomasz, Radawska Aldona, Radecki Karol, Radecki Maciej, Radecki Michał, Radecki Tomek, Radek Artur, Radke Marek, Radkiewicz Małgorzata, Radko Grzegorz, Radko Robert, Radliński Maciej, Radliński Władysław, Radlowski Filip, Radlowski Maciej, Radmacher Marcin, Radom Jacek, Radom Marcin, Radoniak Łukasz, Radomiński Marcin, Radomiński Stanisław, Radomski Łukasz, Radomski Andrzej, Radomski Darek, Radomski Dominik, Radomski Jerzy, Radomski Piotr, Radomski Szymon, Radomski Tomasz, Radomski Wiktor, Radoń Artur, Radoński Piotr, Radtke Dariusz, Radulski Michał, Raduszewski Michał, Radwanowski Marcin, Radwański Piotr, Radzko Piotr, Radzicki Krzysztof, Radziejewski Daniel, Radzieński Maciej, Radziewicz Anna, Radzik Damian, Radzik Kamil, Radzikowski Arek, Radzikowski Arkadiusz, Radzikowski Mariusz, Radzikowski Michał, Radzikowski Piotr, Radzinaska Joanna, Radzio Daniel, Radziszewski Janusz, Radziszewski Wiesław, Radziwiłł Janusz, Radzymińska Marta, Radzymiński Jacek, Rafał Emil, Rafałko Tomasz, Rafałowicz Tomasz, Rafalski Andrzej, Rafalski Krzysztof, Rafalski Piotr, Rafałowski Marcin, Rafiński Krzysztof, Rafoń Piotr, Rainczak Łukasz, Raj Tomasz, Rajca Kamil, Rajczak Adam, Rajczak Urszula, Rajczyk Jarosław, Rajczyk Krzysztof, Rajerski Piotr, Rajewicz Marek, Rajewski Hubert, Rajewski Jacek, Rajkowski Piotr, Rajowski Michał, Rajs Paulina, Rajski Paweł, Rajtan Tomasz, Rajtczak Michał, Rajwa Łukasz, Rak Arkadiusz, Rak Daniel, Rak Jacek, Rak Maciej, Rak Mikołaj, Rak Przemysław, Rak Seweryn, Rak Tadeusz, Rak Wojciech, Rakocki Dariusz, Rakoczy Adam, Rakoczy Paweł, Rakoczy Rafał, Rakoszek Marek, Rakowa Piotr, Rakowiecki Bartosz, Rakowski Grzegorz, Rakowski Marek, Rakowski Michał, Rakowski Piotr, Rakowski Roger, Rakowski Tomasz, Rakowski Wojciech, Rakowy Adam, Rakus Krzysztof, Rałicki Przemysław, Rall Michał, Rambowski Zbigniew, Ramczyk Anna, Ramlo Maciej, Ramotowski Marcin, Rams Michał, Ramuk Krzysztof, Ramus Mikołaj, Raniszewski Dominik, Rao Dariusz, Rapa Grzegorz, Rapacki Norbert, Rapacz Piotr, Rapkiewicz Paweł, Rapp Grzegorz, Rapport Sławomir, Raptacz Grzegorz, Rarat Tomasz, Rarzczapkin Tomasz, Rasiński Artur, Rasz Jakub, Rasza Adam, Raszczyk Bartek, Raszczyszyn Janusz, Raszewski Andrzej, Raszewski Jarosław, Raszka Paweł, Raszka Radek, Raszkiewicz Adam, Raszkiewicz Maciej, Raszkowska Teresa, Raszkowski Robert, Raszpla Marcin, Rasztawicki Dariusz, Rataj Dawid, Rataj Konrad, Rataj Mateusz, Rataj Sebastian, Ratajczak Łukasz, Ratajczak Łukasz, Ratajczak Błażej, Ratajczak Dariusz, Ratajczak Jacek, Ratajczak Kamil, Ratajczak Lidia, Ratajczak Marcin, Ratajczak Marek, Ratajczak Mariusz, Ratajczak Michał, Ratajczak Sławomir, Ratajczak Tomasz, Ratajczak Tytus, Ratajczyk Bartek, Ratajczyk Kamil, Ratajewski Piotr, Rataiszczak Konrad, Ratkiewicz Marek, Ratowski Maciej, Ratowski Maciek, Ratowski Robert, Ratyński Krzysztof, Ratyński Piotr, Rauchfleisch Marcin, Rauchut Rafał, Raudner Łukasz, Rauhut Roman, Rauk Sebastian, Rawa Marcin, Rawicki Jacek, Rawiński Tomasz, Rawski Jan, Rawski Ryszard, Raźniak Marcin, Razalowski Witek, Razmuk Łukasz, Razmus Stanisław, Razny Aleksandra, Razny Bartek, Rces Paweł, Rdest Arkadiusz, Rdest Grzegorz, Recko Aleksander, Rebecki Rafał, Rębisz Filip, Rebisz Urszula, Rebizand Janusz, Rebkowiec Marcin, Rękowski Bartek, Recławowicz Paweł, Rechtoris Dominik, Recławowicz Daniel, Recik Piotr, Ręczmin Przemysław, Reczycki Jakub, Reczyński Daniel, Redzko Piotr, Redczak Andrzej, Redek Jacek, Redel Rafał, Redesiuk Artur, Redko Piotr, Reclewski Łukasz, Recliński Bartosz, Redzia Adam, Rędzia Grzegorz, Redziński Adam, Redziński Karol, Rędziński Karol, Redzisz Adam, Redzko Piortr, Redzko Piotr, Regoos Tomasz, Regiński Marcin, Regulski Maciej, Regulski Mariusz, Regulski Piotr, Regulski Zbigniew, Reichelt Paweł, Reiman Adam, Reinholz Dominik, Reinholz Marek, Reiniger Rafał, Rej Karol, Rej Stanisław, Rejczak Mariusz, Rejdak Paweł, Rejdych Kamil, Rejdych Michał, Rejmak Adam, Rejman Tomasz, Rejment Adam, Rejmer Protazy, Rejniak Bolesław, Rejniak Waldek, Rejnik Przemysław, Rejsdorf Marcin, Rek Daniel, Rek Karol, Rekawek Norbert, Rękawek Sebastian, Rekin Arkadiusz, Rekińska Agnieszka, Rekowski Rafał, Rekucki Robert, Rełin Filip, Reluga Artur, Rembelski Piotr, Rembiesa Tomasz, Rembosz Paweł, Remigiusz Pająk, Remisz Piotr, Remiszewski Darek, Remiszewski Marek, Ren Krzysztof, Ren Michał, Renc Dariusz, Rendaszka Piotr, Rendecki Jan, Reński Krzysztof, Repetowska Barbara, Report Dawid, Reps Adam, Repucha Adam, Rerak Paweł, Reske Daniel, Respękta Borys, Respondek Krystian, Resterny Piotr, Reszka Bartosz, Reszka Grzegorz, Reszka Maciej, Reszke Krzysztof, Reszpondek Adam, Reudaszka Piotr, Rewekowski Mariusz, Rewerenda Łukasz, Rewers Krzysztof, Rewers Radek, Rewerski Marcin, Rewkowski Mariusz, Rewnicki Przemysław, Reyman Michał, Reyz Tomasz, Rezmer Adam, Rezmer Waldemar, Rezner Patryk, Richert Bogdan, Richter Łukasz, Richter Jacek, Richter Wojciech, Riolek Adam, Riracas Filip, Ritter Sławomir, Różak Daniel, Rozalski Leszek, Rożalski Piotr, Różalski Rafał, Różankiewicz Grzegorz, Różański Adam, Różański Marek, Różański Michał, Różański Radosław, Różański Stanisław, Różecki Robert, Rozek Anna, Rozek Bartłomiej, Rożek Piotr, Rozkowicz Maria, Rozulski Piotr, Różycki Łukasz, Różycki Paweł, Rożycki Szymon, Rołowski Witold, Robaczewski Adam, Robaczewski Tomasz, Robak Jacek, Robak Marcin, Robak Tadeusz, Robak Tomasz, Robaszkiewicz Tomasz, Robatka Marcin, Robert Maciek, Robert Pakowski, Robert Rabiło, Robert Wiertlewski, Robiński Adam, Roch Krzysztof, Rochowiak Tomasz, Rocki Kamil, Rockstein Krzysztof, Roczniak Szymon, Rodacki Przemysław, Rodak Adam, Rodak Jacek, Rodak Michał, Rodak Piotr, Rodak Rafał, Rodakowski Paweł, Rodakowski Robert, Rodeczko Janusz, Rodewald Marcin, Rodomski Andrzej, Rodowald Olaf, Rodziewicz Grzegorz, Rodziewicz Henryka, Rodziewicz Jarosław, Rodziewicz Jarosław, Rodziewicz Piotr, Rodziewicz Robert, Rodzoń Lech, Rodzyński Patrycjusz, Rodzyński Patryk, Rog Jakub, Róg Jakub, Rogacki Ryszard, Rogała Jakub, Rogala Krzysztof, Rogalewicz Jacek, Rogalewicz Marcin, Rogalinski Krzysztof, Rogalska Aoka, Rogalska Joanna, Rogalski Aleksander, Rogalski Damian, Rogalski Jacek, Rogalski Marcin, Rogalski Marek, Rogalski Piotr, Rogalski Przemysław, Rogalski Rafał, Rogatka Marcin, Rogawski Jacek, Roginiewicz Paweł, Rogiński Andrzej, Rogiński Mikołaj, Rogólski Grzegorz, Rogowicz Paweł, Rogowska Halina, Rogowski Łukasz, Rogowski Arkadiusz, Rogowski Bogusław, Rogowski Cezary, Rogowski Dawid, Rogowski Grzegorz, Rogowski Jacek, Rogowski Janusz, Rogowski Jerzy, Rogowski Michał, Rogowski Paweł, Rogowski Radosław, Rogowski Sebastian, Rogoza Piotr, Rogoziński Andrzej, Rogoziński Paweł, Rogoziński Paweł, Rogucki Robert, Roguła Dariusz, Roguła Kamil, Roguski Maciej, Roguski Bartosz, Rogusz Piotr, Roguszewski Michał, Roguz Błażej, Rohieder Paweł, Roicki Dariusz, Rój Mirosław, Rojecki Jarosław, Rojek Adam, Rojek Paweł, Rojek Radosław, Rojek Rafał, Rojek Rafał, Rojek Tomek, Rojek Wojtek, Rojewski Jan, Rojewski Maciej, Rojkowski Jerzy, Rojnert Grzegorz, Rojowski Maciej, Rojszczak Marcin, Rok Artur, Rok Mieczysław, Rokicki Aleksander, Rokicki Marcin, Rokicki Paweł, Rokicki Radosław, Rokita Andrzej, Rokita Radosław, Rokk Michał, Rokosik Sebastian, Rokosz Alicja, Rokosz Filip, Rokosz Maciej, Rokosz Marek, Rokoszak Artur, Rokoszak Jan, Rokoszak Paweł, Rokowski Jacek, Rola Jarosław, Rola Jolanta, Rola Marcin, Rola Przemek, Rola Przemysław, Rola Tomasz, Rolbiecki Jarosław, Rolek Michał, Rolek Mirosław, Rolek Sebastian, Rolle Michał, Rolniczego Osrodek Do, Rolniczych Zespol Szk, Rolnik Tomasz, Rolof Fabian, Rolof Janusz, Rolski Jacek, Rolski Radosław, Roman Maciej, Roman Rugała, Roman Wałota, Romanczuk Paweł, Romańczuk Piotr, Romanczyc Miłosz, Romańczyk Paweł, Romanek Piotr, Romanek Tomasz, Romaniak Jan, Romanik Rafał, Romaniuk Andrzej, Romaniuk Konrad, Romanowska Aldona, Romanowska Anna, Romanowska Helena, Romanowski Adrian, Romanowski Bogdan, Romanowski Gniewko, Romanowski Grzegorz, Romanowski Henryk, Romanowski Jacek, Romanowski Konrad, Romanowski Krzysztof, Romanowski Marek, Romanowski Mariusz, Romanowski Michał, Romanowski Michał, Romanowski Piotr, Romanowski Wiesław, Romańska Barbara, Romanski Łukasz, Romański Adam, Romański Andrzej, Romanski Marcin, Romański Piotr, Romaszewski Radek, Romejko Zygmunt, Romel Ewa, Romer Adam, Romer Jakub, Romuzga Piotr, Roncio Rafał, Rongers Radosław, Rongers Radysław, Roś Wojciech, Ros Wojtek, Rośłicki Tomasz, Ropa Andrzej, Ropella Karol, Ropelski Tomasz, Ropenga Jacek, Rorbach Marcin, Ro-

stan Paweł, Rostan Witold, Rosłanowski Wojciech, Rosa Daniel, Rosa Jerzy, Rosa Michał, Rosa Sebastian, Rosek Grzegorz, Rosenbaum Robert, Rosiak Bartosz, Rosiak Damian, Rosiak Jacek, Rosiak Jakub, Rosiak Marcin, Rosiak Marek, Rosiak Sebastian, Rosiejewski Łukasz, Rosiejewski Łukasz, Rosiek Jakub, Rosiek Marcin, Rosiek Robert, Rosielewski Łukasz, Rosik Mariusz, Rosik Paweł, Rosikon Marcin, Rosin Artur, Rosinek Robert, Rosińska Anna, Rosińska Halina, Rosińska Luiza, Rosiński Bartłomiej, Rosiński Grzegorz, Rosiński Grzegorz, Rosiński Jakub, Rosiński Krzysztof, Rosiński Mariusz, Rosiński Michał, Rosiński Patryk, Rosiński Paweł, Rosiński Rafał, Rosiński Robert, Rosiński Ryszard, Rosłon Rafał, Rosłon Witold, Rosochacki Grzegorz, Rosół Robert, Rossa Radosław, Rossa Wojciech, Rossachowski Janusz, Rossołowski Andrzej, Rost Mirosław, Rostek Maciej, Rostek Robert, Rostkowski Waldemar, Roszak Dariusz, Roszak Jacek, Roszak Maciej, Roszak Marcin, Roszak Tadeusz, Roszak Wojciech, Roszatycki Michał, Roszatyński Michał, Roszczenko Kalin, Roszczyk Barbara, Roszczyniała Jakub, Roszkiewicz Mateusz, Roszkowski Jacek, Roszkowski Michał, Roszyk Barbara, Rot Radosław, Roter Filip, Roth Elżbieta, Rothkegel Jacek, Rotkiewicz Daniel, Rotnicki Arek, Rottbard Tomek, Rotter Piotr, Rotter Wojciech, Rowicki Paweł, Rowiński Bartłomiej, Rowiński Marcin, Rowiński Piotr, Równicki Paweł, Rowny Łukasz, Różański Łukasz, Różański Filip, Różański Jacek, Różański Patryk, Różański Rafał, Różański Stanisław, Różycka Joanna, Różycki Damian, Różycki Jan, Różycki Konrad, Różycki Szymon, Rozałowski Witek, Rozalski Piotr, Rozalski Rafał, Rozański Adam, Rozański Michał, Rozbicki Paweł, Rozdolski Paweł, Rozdzyński Tomasz, Rozegnał Michał, Rozek Anna, Rozek Mikołaj, Rozenbajger Marek, Rozenbaum Marcin, Rozenfeld Piotr, Rozewicki Adam, Rozewski Grzegorz, Rozga Jakub, Roziecki Daniel, Rozłucki Tadeusz, Rozmarynowski Rafał, Rozmarynowski Rafał, Rozmus Tomasz, Rozmysłowski Jacek, Rozmysłowicz Robert, Roznerski Grzegorz, Rozpedowski Piotr, Rozpędowski Piotr, Rozsas Filip, Rozwadowski Łukasz, Rozwadowski Grzegorz, Rozwadowski Jakub, Rozwadowski Marcin, Rozwadowski Rafał, Rozwalak Dariusz, Rozwandowicz Maciej, Rozwarski Maciej, Rozwód Michał, Rozwora Artur, Rozycka Renata, Rozycki Łukasz, Rozycki Łukasz, Rozycki Andrzej, Rozycki Jan, Rozycki Maciek, Rozycki Mariusz, Rozycki Szymon, Rozynek Daniel, Rułka Michał, Rubacha Andrzej, Rubaszek Ryszard, Rubaszko Radosław, Rubik Renata, Rubin Grzegorz, Ruchaczewski Andrzej, Ruciński Andrzej, Ruciński Damian, Ruciński Janusz, Ruciński Krzysztof, Ruciński Marcin, Ruciński Mariusz, Ruciński Radek, Rucki Lech, Rucki Marcin, Rucki Mirosław, Ruczaj Jarosław, Ruczaj Marek, Ruczkowski Antek, Ruczyńska Urszula, Ruda Łukasz, Ruda Piotr, Rudakowski Michał, Rudalski Maciej, Rudawska Janina, Rudek Janusz, Rudek Radek, Rudka Tomasz, Rudkiewicz Jakub, Rudkiewicz Robert, Rudnicki Łukasz, Rudnicki Daniel, Rudnicki Hubert, Rudnicki Jerzy, Rudnicki Krystian, Rudnicki Michał, Rudnik Joanna, Rudnik Michał, Rudnik Robert, Rudnik Witold, Rudolf Paweł, Rudowicz Robert, Rudowska Wiesława, Rudzicki Michał, Rudzieniec Jacek, Rudzik Roman, Rudziński Adam, Rudziński Jarosław, Rudziński Krzysztof, Rudzki Łuklasz, Rudzki Jakub, Rudzki Michał, Rudzki Piotr, Rudzki Robert, Rudzki Tomasz, Rufer Marcin, Rugała Janusz, Rugała Szymon, Rugała Janusz, Rulak Marek, Rulewicz Wojciech, Rulka Edward, Rulkowski Dawid, Rulkowski Jacek, Rumak Tomasz, Ruman Łukasz, Ruman Przemek, Rumiński Piotr, Rumiński Przemysław, Rumiński Ryszard, Rumiwski Jarosław, Rumowicz Tomek, Rup Andrzej, Rup Radek, Rup Tomasz, Rupa Paweł, Rupała Jakub, Rupiewicz Jarek, Rupiewicz Jarosław, Rupik Krzysztof, Rupikowski Artur, Rupiński Daniel, Rusak Marcin, Rusak Robert, Rusek Łukasz, Rusek Łukasz, Rusek Dawid, Rusek Grzegorz, Rusek Jarosław, Rusek Marcin, Rusek Marek, Rusek Michał, Rusek Roman, Rusek Wojciech, Rusek Wojtek, Rusiecki Przemysław, Rusin Błażej, Rusin Błażej, Rusin Grzegorz, Rusin Jacek, Rusin Jan, Rusin Maciej, Rusin Piotr, Rusinek Krzysztof, Rusinek Michał, Rusinek Wojciech, Rusiniak Artur, Rusinkowski Sebastian, Rusinowski Adam, Rusinowski Tomasz, Rusiński Marcin, Ruski Mariusz, Ruskiewicz Robert, Rusniak Grzegorz, Rusz Krzysztof, Ruszała Tomasz, Ruszczyk Marcin, Ruszczyński Adam, Ruszczyński Paweł, Ruszel Damian, Ruszewski Bartosz, Ruszkiewicz Marcin, Ruszkowski Antek, Ruszkowski Piotr, Ruszkowski Robert, Ruszniak Tadeusz, Rut Ryszard, Rut Artur, Ruta Marcin, Ruta Rafał, Rutecki Dariusz, Rutecki Piotr, Rutkiewicz Stanisław, Rutkowska Ania, Rutkowski Jakub, Rutkowski Adam, Rutkowski Andrzej, Rutkowski Bartłomiej, Rutkowski Bartek, Rutkowski Dariusz, Rutkowski Grzegorz, Rutkowski Jacek, Rutkowski Jakub, Rutkowski Kamil, Rutkowski Krzysztof, Rutkowski Maciej, Rutkowski Marcin, Rutkowski Marek, Rutkowski Mariusz, Rutkowski Michał, Rutkowski Patryk, Rutkowski Przemek, Rutkowski Przemysław, Rutkowski Radosław, Rutkowski Rafał, Rutkowski Robert, Rutkowski Tomasz, Rutkowski Wiesław, Rutyna Jarosław, Ruzikowski Michał, Ryba Andrzej, Ryba Wiesław, Rybacki Mirosław, Rybacki Piotr, Rybak Adam, Rybak Bartosz, Rybak Marcin, Rybak Michał, Rybak Norbert, Rybak Paweł, Rybak Przemek, Rybak Robert, Rybak Zbigniew, Rybakowski Krystian, Rybakowski Robert, Rybarczyk Tomasz, Rybarczyk Łukasz, Rybarczyk Bartłomiej, Rybarkiewicz Łukasz, Rybarkiewicz Bartłomiej, Rybarkiewicz Bartłomiej, Rybarkiewicz Bartek, Rybarz Kazimierz, Rybarz Marek, Rybczyk Kamil, Rybczyński Dawid, Rybczyński Grzegorz, Rybicki Grzegorz, Rybicki Jacek, Rybicki Krzysztof, Rybicki Patryk, Rybicki Tomasz, Rybicki Wojciech, Rybikowski Tomasz, Rybiński Adam, Rybiński Adam, Rybiński Michał, Rybiński Radek, Rybiński Tomasz, Rybka Arek, Rybka Dominik, Rybka Krzysztof, Rybka Mariusz, Rybka Patryk, Rybka Tomasz, Rybok Tomasz, Rybus Sebastian, Rycak Marcin, Rychłowski Tomasz, Rychcik Michał, Rychlak Grzegorz, Rychlicki Adam, Rychlicki Maciej, Rychlicki Tomasz, Rychlik Konrad, Rychlik Michał, Rychlik Piotr, Rychlik Robert, Rychlik Tomasz, Rychliński Patryk, Rycholet Tomasz, Rychtel Rafał, Rychterowicz Tomasz, Rychtowski Bartłomiej, Rychwalski Grzegorz, Ryciak Przemek, Rycio Arek, Rycio Piotr, Rycki Adam, Ryczkowski Dawid, Rydek Paweł, Rydel Bartosz, Rydel Maciej, Rydel Paweł, Rydel Tomasz, Rydlewski Przemysław, Rydz Łukasz, Rydz Adam, Rydz Andrzej, Rydz Grzegorz, Rydzak Ryszard, Rydzewska Maria, Rydzewski Andrzej, Rydzewski Lech, Rydzewski Piotr, Rydzewski Tomasz, Rydzik Karol, Rydzik Michał, Rydzik Wojciech, Rydzkowski Michał, Rydzoń Marcin, Rydzy Marcin, Rydzy Rafał, Rydzyński Dawid, Rygalski Bartłomiej, Rygiel Jakub, Rygiel Leszek, Rygielski Dawid, Rygielski Ernest, Rygol Przemek, Ryryński Grzegorz, Ryjak Waldemar, Ryk Przemysław, Ryk Przemysław, Rykała Irek, Rykowski Artur, Rykowski Bartłomiej, Rykowski Michał, Rylak Tomek, Rylik Sebastian, Ryłko Rafał, Ryłokowski Jacek, Ryłski Andrzej, Ryłski Marcin, Ryłski Rafał, Rymaniak Zbigniew, Rymanowski Marek, Rymarczyk Łukasz, Rymarczyk Piotr, Rymarkiewicz Karol, Rymarski Rafał, Rymarz Jacek, Rymarz Wojciech, Rymarz Wojtek, Rymaszewski Dariusz, Rymaszewski Grzegorz, Rymaszewski Michał, Rymer Marcin, Rymkiewicz Marek, Rymkiewicz Paweł, Rymorz Łukasz, Rymut Piotr, Ryncarz Jakub, Ryncarz Maciej, Ryncewicz Marek, Rynduch Jędrzej, Rynkiewicz Artur, Rynkowski Maciej, Rynkowski Tomasz, Ryński Grzegorz, Ryński Marek, Ryo Andrzej, Ryo Bartłomiej, Ryo Radosław, Rypniewska Elżbieta, Rys Kazimierz, Rysek Łukasz, Rysz Artur, Rysz Krzysztof, Ryszard Boczarski, Ryszard Dorosz, Ryszard Siuda, Ryszawa Bartłomiej, Ryszawy Robert, Ryszka Paweł, Ryszka Stanisław, Ryszka Wawrzyn, Ryszka Wawrzyniec, Ryszkowska Anna, Ryszkowski Maciej, Ryszkowski Piotr, Rytel Jacek, Rytel Tomasz, Ryterski Oskar, Rytlewska Milena, Rytlewski Krzysztof, Ryttel Alek, Rywiński Adam, Rywacki Krzysztof, Rządek Krzysztof, Rządkowski Bartosz, Rządkowski Paweł, Rzad Robert, Rzadkowski Jacek, Rzadkowski Paweł, Rzanek Robert, Rzechowski Andrzej, Rzechula Łukasz, Rzeczycki Bartosz, Rzeczycki Bartosz, Rzeczyński Daniel, Rzegociński Grzegorz, Rzegocki Marcin, Rzemek Ryszard, Rzemień Jarosław, Rzemieniecki Maciej, Rzentarzewski Konrad, Rzeony Agnieszka, Rzepa Dominik, Rzepa Jakub, Rzepa Robert, Rzepecka Halina, Rzepecki Maciej, Rzepecki Michał, Rzepiejewski Jan, Rzepiński Artur, Rzepiński Wiesław, Rzepiński Wiesław, Rzepka Bogusław, Rzepka Henryk, Rzepka Marcin, Rzepka Marek, Rzepka Paweł, Rzepka Rafał, Rzepka Robert, Rzepkowska Jolanta, Rzepkowski Damian, Rzepkowski Jacek, Rzepocich Leszek, Rzeszewski Andrzej, Rzeszotarski Robert, Rzeszotko Adam, Rzeszut Michał, Rzeszutek Paweł, Rzeszutko Adam, Rzeszutkowski Marcin, Rzewulski Tomasz, Rzewuski Hubert, Rzewuski Stanisław, Rzewuski Staś, Rzewuski Tymon, Rzeźnik Dorota, Rzeźnik Jacek, Rzeźnik Maciej, Rzeziński Wiesław, Rzeznicki Paweł, Rzeznik Andrzej, Rzońca Karol, Rzydzik Sebastian, Rzymek Adam, Rzymski Piotr, Rzymski Stanisław

S

Sąsiadek Sebastian, Słabecki Andrzej, Słabikowski Artur, Słaboń Ryszard, Słabuszewski Jarosław, Słabuszewski Tomasz, Stanina Jacek, Słapik Zygfryd, Sławacki Grzegorz, Sławek Marcin, Sławek Sebastian, Sławiński Krzysztof, Sławiński Paweł, Sławiński Piotr, Sławiński Rafał, Sławiński Tomasz, Sławomir Pągowski, Sławomir Wnuk, Sławski Paweł, Słobodzian Marek, Słociński Zbigniew, Słoczyński Maciej, Słodki Wojciech, Słodkowski Bartosz, Słomczewski Rafał, Słomczykowski Marcin, Słomczyński Karol, Słomiński Aleksander, Słomiński Sebastian, Słomka Hubert, Słomka Krzysztof, Słomka Przemek, Słomnicki Radek, Słomowski Krzysztof, Słomski Ryszard, Słomski Tomasz, Słonawska Iwona, Słonina Dawid, Słonina Jacek, Słonina Paweł, Słota Franciszek, Słowak Łukasz, Słowaczek Krzysztof, Słowik Adam, Słowik Jarosław, Słowik Marek, Słowik Michał, Słowikowski Karol, Słowikowski Marcin, Słowikowski Marek, Słowiński Bolesław, Słowiński Janusz, Słowiński Piotr, Słowiński Tomasz, Służałek Krzysztof, Słupecki Tomasz, Słupek Bartosz, Słupski Arkadiusz, Słupski Marcin, Słupski Michał, Słupski Piotr, Słyż Michał, Sałaban Michał, Sałabin Michał, Sałach Robert, Sałaciński Jacek, Sałacki Leszek, Sałagowski Marcin, Sałamaszyński Piotr, Sałata Łukasz, Sałata Artur, Sałata Piotr, Sałata Tomek, Sałek Konrad, Sałtrukowicz Jacek, Saługa Adam, Saba Piotr, Saba Wojciech, Sabała Aleksander, Sabałowski Łukasz, Sabatura Paweł, Sabela Jacek, Sabela Przemysław, Sabela Przemysław, Sabik Zenon, Sabok Łukasz, Sabok Łukasz, Sabucki Przemysław, Sabuda Edward, Sabuda Miłosz, Sabuda Miłosz, Sabuo Marcin, Sacha Bartosz, Sachajdak Kacper, Sacher Marcin, Sacher Piotr, Sacherski Tomasz, Saciuk Piotr, Saczek Łukasz, Saczek Łukasz, Saczkowski Marcin, Saczuk Krzysztof, Saczuk Wanda, Sadek Błażej, Sadłowski Tomasz, Sadecki Daiel, Sadecki Daniel, Sadecki Marcin, Sadel Marek, Sadkowska Henryka, Sadkowski Piotr, Sadkowski Robert, Sadlik Marcin, Sadlik Oliwier, Sadłocha Piotr, Sadoch Marcin, Sadowiński Bartosz, Sadowska Helena, Sadowski Adam, Sadowski Arek, Sadowski Artur, Sadowski Bartek, Sadowski Daniel, Sadowski Grzegorz, Sadowski Krzysztof, Sadowski Lech, Sadowski Marcin, Sadowski Marek, Sadowski Paweł, Sadowski Piotr, Sadowski Rafał, Sadowski Tomasz, Sadowski Wojciech, Sadowy Rafał, Sadowy Zygmunt, Sadulski Dawid, Sadura Krzysztof, Sadurski Jakub, Sadurski Radosław, Sadza Wojciech, Sadziak Sławomir, Sadzikowski Piotr, Safiański Jakub, Safranow Marcin, Sagan Grzegorz, Sagan Jacek, Sagan Sebastian, Saganowski Bartosz, Saj Adam, Saja Andrzej, Saja Tomasz, Sajak Kazimierz, Sajdak Marcin, Sajdyk Paweł, Sajkowski Jerzy, Sajnok Marcin, Saktak Jan, Sakaluk Grzegorz, Sakowicz Aleksander, Sakowicz Marcin, Sakowicz Mateusz, Sakowicz Piotr, Sakowicz Przemysław, Sakowicz Włodzimierz, Sakowski Paweł, Sakowski Sebastian, Sakrajda Przemysław, Saks Jacek, Saks Michał, Saks Robert, Sala Adam, Sala Wiesław, Salacha Przemysław, Salak Dariusz, Salamon Jarosław, Salamon Mariusz, Salamończyk Stefan, Salasa Artur, Salata Dawid, Salata Piotr, Salecki Piotr, Salega Tomasz, Salej Wojciech, Saletnik Łukasz, Salik Czesława, Salik Maciej, Salitra Andrzej, Salków Tomasz, Salmonowicz Konrad, Salmonowicz Wiktor, Salomonowicz Paweł, Salski Grzegorz, Saluk Jan, Saluszewski Marek, Salwa Aleksander, Salwa Antek, Salwa Tomasz, Salwa Zygmunt, Salwarowski Artur, Salwierak Marcin, Salwin Łukasz, Salwowski Krzysztof, Samardakiewicz Bartłomiej, Samaszko Krzysztof, Sambor Jarosław, Samborski Łukasz, Samborski Mariusz, Samborski Tomasz, Samburski Grzegorz, Samcik Maciej, Samecki Robert, Samek Marcin, Samek Marek, Samek Rafał, Samek Tomasz, Samel Przemysław, Sameryt Jakub, Samfuł Maciej, Samiński Tomasz, Samitowski Bartosz, Samojlik Tomasz, Samok Wojciech, Samol Roman, Samoraj Robert, Sampir Maciej, Samson Krzysztof, Samsonowicz Grażyna, Samula Konrad, Samulak Tomek, Samulewicz Romuald, Samusik Przemek, Samusik Roman, Sańczyk Paweł, Sandulowicz Mikołaj, Sanecki Michał, Sanecki Samuel, Saniewski Michał, Sanik Marek, Sanko Dariusz, Sańko Dariusz, Sankowski Rafał, Sankowski Tomasz, Sanocki Andrzej, Sanojca Sabina, Sapalski Dariusz, Sapeta Paweł, Sapiński Sławomir, Sapko Wiktor, Sapolski Michał, Sapuła Tomasz, Sar Marek, Sarach Robert, Saran Dariusz, Sarbok Robert, Sareł Jarosław, Sarecki Michał, Sargalski Szymon, Sarna Krzysztof, Sarna Marcin, Sarna Michał, Sarna Zbigniew, Sarnecki Maciej, Sarnicki Patryk, Sarnocki Karol, Sarnowicz Marcin, Sarnowska Maria, Sarnowski Andrzej, Sarnowski Michał, Sarnowski Tomasz, Sarnowski Witold, Sarnowski Wojciech, Saroł Jadwiga, Sarrajcz Zoltan, Sarwa Łukasz, Sarwiński Michał, Sarzyński Michał, Sarzyński Piotr, Sas Witold, Sasiak Krzysztof, Sasin Marcin, Sasin Mariusz, Sasin Michał, Sasinowski Michał, Sasiński Dominik, Sass Paweł, Sater Łukasz, Saternos Dawid, Saternus Artur, Satkiewicz Paweł, Satro Leszek, Satuskiewicz Marek, Sauć Sebastian, Sauk Marcin, Sauszczyk Tomasz, Sawa Damian, Sawa Piotr, Sawa Sebastian, Sawala Ryszard, Sawczyc Arkadiusz, Sawczyk Karol, Sawczyniuk Marek, Sawicki Bogusław, Sawicki Grzegorz, Sawicki Jakub, Sawicki Jan, Sawicki Maciej, Sawicki Marcin, Sawicki Marek, Sawicki Michał, Sawicki Paweł, Sawicki Piotr, Sawicki Rafał, Sawicki Stanisław, Sawicki Tomasz, Sawicki Tomek, Sawicki Wojciech, Sawicz Adrian, Sawicz Marcin, Sawicz Tomasz, Sawiński Mariusz, Sawiński Piotr, Sawiuk Krzysztof, Sawka Łukasz, Sawnor Przemysław, Sawoćko Błażej, Schab Andrzej, Schabowski Dariusz, Schabowski Tomek, Schefts Radosław, Scheitza Piotr, Scherfenberg Karol, Scherpe Wojciech, Schindler Rainer, Schiwelski Michał, Schleicher Leszek, Schmatera Bartosz, Schmidt Artur, Schmidt Piotr, Schmidt Sebastian, Schmit Dawid, Schmolke Piotr, Schneider Tomasz, Schneider Tomasz, Schocneich Ryszard, Schoeneck Rafał, Schoeneich Arkadiusz, Schoeneich Krzysztof, Schoepe Michał, Schoepe Michał, Schreiler Oskar, Schreyner Paweł, Schroder Tadeusz, Schrodter Robert, Schulz Michał, Schulz Piotr, Schwacher Artur, Schwarz Jarosław, Schwarz Paweł, Schwarz Stefan, Scibor Alina, Scibor Michał, Scibor Remigiusz, Sciborek Łukasz, Sciborowski Łukasz, Sciebiorowski Krzysztof, Sciebio Jacek, Sciegienny Marcin, Scierański Lucjan, Scigała Wojciech, Scipien Jacek, Sczaniecki Jakub, Sczyrba Sebastian, Sompel Dariusz, Sebastian Jaeger, Sebastian Bogusz, Sebastian Bujak, Sebastian Lech, Sebastian Pełszyk, Sebastiański Cezary, Sędłak Szymon, Sędek Łukasz, Sędek Kamil, Sędzielewski Andrzej, Sedzik Wojtek, Seemann Konrad, Seferyński Piotr, Segiet Katarzyna, Segieta Tomasz, Seidler Gabriel, Seidler Sławomir, Seiler Krzysztof, Sejbuk Piotr, Sejdak Dariusz, Sęk Krzysztof, Sek Dariusz, Sęk Halina, Sęk Krzysztof, Sek Sylwester, Sękiewicz Łukasz, Sękiewicz Piotr, Sękowski Dariusz, Sękowski Jarosław, Sękowski Maciej, Sękowski Michał, Sekowski Wiesław, Sektas Karol, Sęktas Marcin, Sęktas Zbigniew, Sekuła Marek, Sekula Konrad, Sekulski Bartosz, Sekura Arkadiusz, Sekutowski Paweł, Selbka Michał, Seledec Marcin, Seliga Łukasz, Seliga Szymon, Selin Krzysztof, Selma Michał, Selwant Grzegorz, Semborski Mariusz, Sembrat Rafał, Semik Adam, Semik Tomasz, Senda Grażyna, Sendecki Andrzej, Sendek Marcin, Senderowicz Dariusz, Sendlak Irek, Sendor Sebastian, Senger Michał, Senkowski Wojciech, Seński Ryszard, Senysiński Ryszrad, Sępach Artur, Sępek Jarosław, Sępiak Wojciech, Sepkowski Marek, Sępoch Artur, Serzysko Tomasz, Serafin Andrzej, Serafin Jacek, Serafin Józef, Serafin Krystian, Serafin Michał, Serafin Robert, Serafinowski Dawid, Serafiński Dariusz, Serafiński Krzysztof, Serafiński Paweł, Seredin Michał, Seredyński Hubert, Seremak Michał, Seremet Piotr, Sergiejew Mariusz, Sergiew Marcin, Sergiew Tomasz, Serkowski Michał, Seroczyński Kamil, Seroczyński Tomek, Seroka Zbigniew, Serwa Adam, Serwa Remigiusz, Serwas Tomasz, Serwatka Łukasz, Serwatka Piotr, Serwatko Grzegorz, Seta Robert, Setlak Karol, Setlak Mirosław, Setnik Piotr, Sewastianik Bartosz, Sewera Marcin, Seweryn Karol, Seweryn Marcin, Seweryn Przemysław, Seweryniak Sławek, Seyna Piotr, Shemon Haoue, Siąkało Łukasz, Siara Bartek, Siara Bartosz, Siara Tomasz, Siarkiewicz Marcin, Siarkowski Maciej, Siarnowski Robert, Siata Robert, Siatkowski Dominik, Siatkowski Witold, Sibiak Krzysztof, Sibiak Szymon, Sibilska Jadwiga, Sibilski Krzysztof, Sichman Sebastian, Siciak Paweł, Sicińska Elżbieta, Siciński Maciej, Siciński Przemek, Siciński Przemysław, Siciński Rafał, Siczek Piotr, Siczek Robert, Sidło Marcin, Sidoniuk Jolanta, Sidor Marcin, Sidor Michał, Sidor Przemek, Sidorczak Maciej, Sidorczuk Arkadiusz, Sidorek Dominik, Sidorowicz Arkadiusz, Sidorowicz Daniel, Sidorowicz Janina, Sidorowicz Karol, Sidorowicz Maciej, Sidorowicz Zdzisław, Sidorski Jerzy, Sidoruk Dariusz, Sidowski Dominik, Sidowski Hubert, Siebers Karol, Siebiedziński Piotr, Siebioda Tomasz, Siebyła Michał, Sieciechowicz Paweł, Siecinski Daniel, Sieczak Krystyna, Sieczka Maciej, Sieczkowski Mieczysław, Siedlak Dominik, Siedlak Rafał, Siedlecka Danuta, Siedlecki Jacek, Siedlecki Krzysztof, Siedlecki Piotr, Siedlik Jolanta, Siedlik Remigiusz, Siedoruk Paweł, Siehien Wojciech, Sieja Dawid, Sieja Szymon, Siejak Dominik, Siejek Marek, Siejka Szymon, Siek Ireneusz, Siek Konrad, Sieka Bartłomiej, Sięka Sebastian, Siekanka Jarosław, Siekanowicz Tomasz, Siekański Krzysztof, Siekiera Mirosław, Siekiera Paweł, Siekierko Przemek, Siekierko Radosław, Siekierski Michał, Siekierzycki Ryszard, Siekierzyński Jakub, Sieklucki Marcin, Sieklucki Piotr, Sielanczyk Dorota, Sielawa Marek, Sielawko Sławek, Sielewicz Łukasz, Sielewicz Grzegorz, Sielicki Krzysztof, Sielska Eleni, Sielski Marek, Sielski Rafał, Sielski Robert, Sielski Tomasz, Siemaszko Hanna, Siemaszko Konrad, Siemek Rafał, Siemek Robert, Siemek Tomek, Siemiątkowski Paweł, Siemiątkowski Piotr, Siemianowski Krzysztof, Siemiaszko Wojciech, Siemiatkowski Paweł, Siemiatkowski Rafał, Siemienas Jacek, Siemieniec Artur, Siemieniuch Zbigniew, Siemieniuk Igor, Siemierz Paweł, Sieminski Krzysztof, Siemiński Wojciech, Siemion Jan, Siemion Piotr, Siemionek Marcin, Sieniawski Arkadiusz, Sieniek Bartek, Sienielewicz Adolf, Sienielewicz Jerzy, Sieniuc Tomasz, Sienkiewicz Łukasz, Sienkiewicz Anna, Sienkiewicz Marcin, Sienkiewicz Mariusz, Sienkiewicz Radosław, Sienkiewicz Roman, Sienko Jaromir, Siennicki Jacek, Siennicki Piotr, Sieński Michał, Siepak Marcin, Sier Artur, Sier Daniel, Sier Sebastian, Sieradzki Dariusz, Sieradzki Sławomir, Sierak Kuba, Sieramowski Tomek, Sierański Michał, Sierczek Marek, Sierczyński Radosław, Sierecki Marcin, Siergiej Paweł, Siergiejczyk Bartosz, Siergiejew Mariusz, Sierkej Maciek, Siermej Paweł, Siernicki Michał, Sierociuk Arek, Sierocki Bartosz, Sierocki Michał, Sieroczek Paweł, Sieroń Grzegorz, Sieroń Krzysztof, Sierpiński Jakub, Sierpniak Piotr, Sierputowski Łukasz, Sierszyński Tomasz,

Siery Konrad, Sierzchała Kazimierz, Sietrecki Tomasz, Siew Tomasz, Siewierska Liliana, Siewierski Stefan, Siewka Janusz, Siewko Paweł, Siewruk Andrzej, Sigurski Adam, Sijka Krzysztof, Sikacki Grzegorz, Sikoń Łukasz, Sikoń Adam, Sikora Łukasz, Sikora Łukasz, Sikora Adam, Sikora Adrian, Sikora Andrzej, Sikora Damian, Sikora Dominik, Sikora Edward, Sikora Grzegorz, Sikora Kamil, Sikora Krystian, Sikora Krzysztof, Sikora Maciej, Sikora Marcin, Sikora Marek, Sikora Mariusz, Sikora Michał, Sikora Miłosz, Sikora Przemek, Sikora Przemysław, Sikora Radek, Sikora Robert, Sikora Seweryn, Sikora Tomasz, Sikorska Zenona, Sikorski Adam, Sikorski Grzegorz, Sikorski Jacek, Sikorski Jakub, Sikorski Kamil, Sikorski Krzysztof, Sikorski Maciej, Sikorski Marcin, Sikorski Mateusz, Sikorski Michał, Sikorski Paweł, Sikorski Piotr, Sikorski Rafał, Sikorski Sławomir, Sikorski Tomasz, Siłakowski Marek, Siłarski Grzegorz, Silczuk Hubert, Silicki Marek, Silkowski Dominik, Siwonik Karol, Simajchel Marek, Siminski Konrad, Simka Adam, Simkowski Arek, Simkowski Arkadiusz, Simonowicz Artur, Sinczuk Jarosław, Siniarski Albert, Sinicki Piotr, Siniecki Krzysztof, Sinkowski Bogusław, Sinta Wojtek, Siodłok Łukasz, Sionek Michał, Sipa Michał, Sipa Robert, Sipak Tomasz, Sipowicz Marcin, Sitak Krzysztof, Sitan Paweł, Sitarek Mariusz, Sitarek Piotr, Sitarski Michał, Sitarz Cezary, Sitarz Paweł, Sitarz Piotr, Sitek Artur, Sitek Izabella, Sitek Maciej, Sitek Michał, Sitek Remigiusz, Sitek Tomasz,Arek, Sitka Damian, Sitko Bartosz, Sitko Bogusław, Sitko Damian, Sitko Jarosław, Sitko Tomasz, Sitkowska Małgorzata, Sitnik Łukasz, Siuda Marek, Siuda Andrzej, Siuda Piotr, Siuda Ryszard, Siudak Wojciech, Siudakiewicz Sławomir, Siudecki Paweł, Siudy Ernest, Siudziński Tomek, Siupik Artur, Siuta Robert, Siutkowski Waldemar, Siuty Andrzej, Siwczuk Marcin, Siwecki Marcin, Siwecki Mariusz, Siwecki Sławomir, Siwek Łukasz, Siwek Karol, Siwek Marek, Siwek Piotr, Siwek Przemysław, Siwek Zbigniew, Siwerski Paweł, Siwiak Leszek, Siwicki Florian, Siwicki Robert, Siwicki Tomasz, Siwiec Janusz, Siwiec Krzysztof, Siwiec Maciek, Siwiec Mariusz, Siwiec Paweł, Siwiecki Marcin, Siwiecki Sebastian, Siwik Grażyna, Siwiński Sebastian, Siwiński Zygmunt, Siwonia Andrzej, Siwy Piotr, Siwy Ryszard, Siwy Sebastian, Siwy Stanisław, Siziński Witek, Składnikiewicz Michał, Skłodowski Marek, Skłodowski Dawid, Skłodowski Marek, Skała Eugeniusz, Skałba Krzysztof, Skałkowski Tomasz, Skakun Danuta, Skakun Piotr, Skalbaniok Mariusz, Skałecki Bogdan, Skałecki Tadeusz, Skałecki Zbigniew, Skalij Sławomir, Skalik Łukasz, Skalik Adam, Skalik Damian, Skalimowski Andrzej, Skalka Mirosław, Skalkowski Tomek, Skalny Daniel, Skalski Adam, Skalski Dariusz, Skalski Dawid, Skalski Kamil, Skalski Maciej, Skalski Marcin, Skalski Mariusz, Skalski Zbigniew, Skarzyński Jacek, Skarzyński Artur, Skarzyński Jacek, Skarzyński Wojciech, Skarbek Grzegorz, Skarbiński Łukasz, Skarbowa Izba, Skarpiński Adam, Skarul Bogna, Skarżyński Jacek, Skarzyński Łukasz, Skassa Daniel, Skawiński Łukasz, Skawiński Andrzej, Skawioński Michał, Skawrek Bartosz, Skawski Wojciech, Skiba Bartosz, Skiba Dariusz, Skiba Dawid, Skiba Marcin, Skibicki Krzysztof, Skibicki Rafał, Skibicki Tomasz, Skibiński Przemysław, Skibinski Łukasz, Skibiński Andrzej, Skibiński Bartosz, Skibinski Bogusław, Skibinski Krzysztof, Skibiński Maciej, Skibiński Mariusz, Skibinski Rafał, Skibiński Sebastian, Skierawski Marcin, Skierkowski Krzysztof, Skirtun Szmon, Sklarek Andrzej, Sklodowski Paweł, Sknadaj Rafał, Skołowska Miriam, Skobiewski Dawid, Skoczek Marcin, Skoczen Grzegorz, Skoczkłoda Grzegorz, Skoczke Marek, Skoczykłoda Grzegorz, Skoczylas Jakub, Skoczylas Marcin, Skoczylas Paweł, Skoczylas Piotr, Skoczylas Rafał, Skoczylas Szymon, Skokuń Arkadiusz, Skolasiński Grzegorz, Skolecki Maciej, Skolik Łukasz, Skolik Robert, Skolimowski Adam, Skolimowski Marcin, Skomna Przemysław, Skomoroko Jakub, Skomorowski Aleksander, Skomra Dariusz, Skonecka Jolanta, Skoniecki Radosław, Skonieczny Michał, Skonieczny Rafał, Skop Norbert, Skopczyk Piotr, Skopek Sobiesław, Skopowski Marcin, Skor Grzegorz, Skora Dariusz, Skora Grzegorz, Skóra Mateusz, Skora Szymon, Skorek Grzegorz, Skorek Sylwester, Skórka Dominik, Skórka Jacek, Skorka Michał, Skórka Tomasz, Skorlutowski Arkadiusz, Skórniewski Adam, Skoroczeń Artur, Skórski Jerzy, Skórski Maciej, Skórski Tomasz, Skorupa Tomasz, Skorupa Wojciech, Skorupka Adam, Skorupka Maciej, Skorupski Irek, Skorupski Ireneusz, Skorupski Paweł, Skorupski Paweł, Skorut Michał, Skorwider Łukasz, Skorwider łukasz, Skorzak Piotr, Skórzewski Marcin, Skotarek Krzysztof, Skotnicki Łukasz, Skotnicki Bartosz, Skotniczy Paweł, Skotnik Mariusz, Skoweranca Łukasz, Skowron Artur, Skowron Krzysztof, Skowron Michał, Skowron Paweł, Skowron Rafał, Skowron Robert, Skowron Wacław, Skowronek Łukasz, Skowronek Maciej, Skowronek Marcin, Skowronek Piotr, Skowrońska Agata, Skowroński Dominik, Skowronski Kuba, Skowroński Maciej, Skowroński Marcin, Skowronski Waldemar, Skowroński Wojciech, Skowroński Wojtek, Skowrwnski Tomasz, Skowyra Tomasz, Skraba Marcin, Skrabarczyk Damian, Skrakowska Alicja, Skrek Ernest, Skrętkowicz Sebastian, Skrety Adam, Skrezyna Henryka, Skrobecki Robert, Skrobosz Robert, Skroboł Karol, Skrobot Marcin, Skrodzka Mariusz, Skrok Łukasz, Skrok Adam, Skrok Ernest, Skrok Ireneusz, Skronski Rafał, Skruch Marcin, Skrzecz Cezary, Skrzycha Aurelia, Skrzydłowski Sebastian, Skrzyniarz Daniel, Skrzyński Adam, Skrzynski Marcin, Skrzypczak Łukasz, Skrzypczak Jarosław, Skrzypczak Maciej, Skrzypczak Marcin, Skrzypczak Rafał, Skrzypczak Sławomir, Skrzypczak Tomasz, Skrzypczyk Grzegorz, Skrzypczyk Jarosław, Skrzypczyk Karol, Skrzypczyński Romuald, Skrzypczyński Sławomir, Skrzypecki Michał, Skrzypek Czarek, Skrzypek Dominik, Skrzypek Krzysztof, Skrzypek Maciej, Skrzypek Piotr, Skrzypek Robert, Skrzypiec Bolesław, Skrzypiec Michał, Skrzypiec Szymon, Skrzypiński Marek, Skrzypkowski Antoni, Skrzypnik Adam, Skrzyposzek Adam, Skrzyszewski Marcin, Skubała Dariusz, Skubaja Anna, Skubała Daniel, Skudławski Tomasz, Skudlarski Radosław, Skudło Grażyna, Skulowoty Krzysztof, Skulska Aska, Skulski Łukasz, Skulski Grzegorz, Skupień Stanisław, Skupiński Przemek, Skura Andrzej, Skuratko Jarek, Skuratko Jarosław, Skuratowicz Artur, Skuratowicz Marcin, Skurska Ewa, Skurski Łukasz, Skurzyński Michał, Skuszniak Sebastian, Skuta Marek, Skuza Sebastian, Skwara Maciej, Skwarczyński Jacek, Skwarczyński Marcin, Skwarczyński Michał, Skwarek Dariusz, Skwarek Jakub, Skwarek Marcin, Skwark Marcin, Skwariński Grzegorz, Skwarski Jerzy, Skwarzewski Michał, Skweres Krzysztof, Skwerawski Dariusz, Skwierczyńaski Michał, Skwierczyński Paweł, Skwierzyński Krzysztof, Skwirczyński Maciej, Skworc Teresa, Słabikowski Piotr, Słaboń Monika, Słaby Adam, Słaby Tomasz, Slanina Jacek, Slawicki Grzegorz, Sławiński Piotr, Slebioda Tomasz, Sleboda Krzysztof, Sleboda Paweł, Sledz Krzysztof, Sledz Paweł, Sledz Zdzisław, Sledziewski Grzegorz, Slejman Michał, Slimakowska Halina, Slimakowski Rafał, Ślina Marcin, Slipiński Piotr, Sliwa Jerzy, Sliwa Krzysztof, Sliwa Marcin, Sliwa Witek, Sliwak Mateusz, Sliwińska Barbara, Sliwiński Dominik, Sliwinski Hilary, Sliwiński Mariusz, Sliwinski Tomasz, Sliwka Mariusz, Sliwkowski Cezary, Sliwowski Jakub, Sliz Michał, Słobodzian Piotr, Slociński Andrzej, Slociński Zbigniew, Slodyński Edward, Slomian Daniel, Slomiński Aleksander, Slomka Rafał, Slomka Stefan, Slomnicki Radek, Slomowski Krzysztof, Slomski Tomasz, Slonina Paweł, Slonina Tomasz, Slosarczyk Marcin, Slowik Jerzy, Slowik Michał, Slowik Tomasz, Slowik Zbigniew, Słuborska Krystyna, Sługa Krystyna, Słupski Michał, Slusarczyk Andrzej, Slusarek Paweł, Slusarenka Wiesław, Smagłowski Leszek, Smaga Adrian, Smaga Marcin, Smaga Michał, Smagała Artur, Smagacz Piotr, Smagacz Przemysław, Smajdor Michał, Smajdor Michał, Smakowski Bartosz, Smakulski Dariusz, Smalewski Jerzy, Smardzewski Marcin, Smarzyński Damian, Smater Arkadiusz, Smęda Krzysztof, Smejlis Bartosz, Smela Andrzej, Smiałkowski Adrian, Smiałkowski Jarosław, Smidowicz Marcin, Smiech Łukasz, Smiech Wojciech, Smiechowski Paweł, Smierzchała Tadeusz, Smietana Marian, Smietana Mateusz, Smirnow Piotr, Smółka Arek, Smółka Grzegorz, Smołka Marcin, Smółka Szymon, Smółko Grzegorz, Smołkowski Wojtek, Smołowik Rafał, Smojdor Michał, Smola Zenona, Smolak Adam, Smolak Jacek, Smolak Michał, Smolana Mateusz, Smolarek Marcin, Smolarek Maciej, Smolarek Patryk, Smolarek Paweł, Smolarek Rafał, Smolarek Wojciech, Smoleń Andrzej, Smoleń Jerzy, Smolen Maciej, Smoleń Mariusz, Smolen Patrycjusz, Smolen Paweł, Smoliński Dariusz, Smoliński Jarosław, Smoliński Jędrek, Smoliński Krzysiek, Smoliński Marcin, Smoliński Mariusz, Smoliński Przemysław, Smoliński Stefan, Smolinski Tomasz, Smolinski Wojciech, Smoliński Zdzisiek, Smolka Arkadiusz, Smolko Grzegorz, Smolny Krzysztof, Smolucha Tadeusz, Smorąg Tomasz, Smoszna Krystian, Smotrycki Krystian, Smrek Tomasz, Smułka Przemek, Smuda Mirosław, Smuda Paweł, Smukała Michał, Smuniewski Michał, Smurawa Przemysław, Smyczyński Michał, Smyk Dorota, Smyk Piotr, Smyk Ryszard, Smyk Wiesław, Smyk Ziemowit, Smyka Andrzej, Smykała Marcin, Smykala Rafał, Smykowski Łukasz, Smyla Robert, Smylia Krystian, Snela Patryk, Sniadała Grzegorz, Sniady Marcin, Sniec Marcin, Snitkowski Dariusz, Snopkowski Andrzej, Snopkowski Arkadiusz, Snowska Adamska Marzena, Sołoducha Bartosz, Sołtan Adrian, Sołtek Sławomir, Sołtowski Błażej, Sołtycz Michał, Sołtys Daniel, Sołtys Grzegorz, Sołtys Michał, Sołtys Przemysław, Sołtysek Kazimierz, Sołtysek Piotr, Sołtysiak Arkadiusz, Sołtysiak Błażej, Sołtysiak Bartek, Sołtysiak Marcin, Sołtysiak Michał, Sołtysiak Roman, Sołtysiak Włodzimierz, Sołtysik Jerzy, Sołtysik Leszek, Sołtysik Rafał, Sołtysik Stefan, Sołtysik Tomasz, Sobański Bartosz, Sobański Karol, Sobański Marcin, Sobański Sławek, Sobao Tadeusz, Sobczak Adam, Sobczak Bogdan, Sobczak Jacek, Sobczak Jakub, Sobczak Kamil, Sobczak Kazimierz, Sobczak Maciej, Sobczak Marcin, Sobczak Michał, Sobczak Mikołaj, Sobczak Paweł, Sobczak Piotr, Sobczak Robert, Sobczak Tomasz, Sobczak Wojciech, Sobczuk Marcin, Sobczuk Piotr, Sobczyk Andrzej, Sobczyk Czesław, Sobczyk Jacek, Sobczyk Jurek, Sobczyk Marcin, Sobczyk Robert, Sobczyk Sebastian, Sobczyk Tomasz, Sobczynski Artur, Sobczyński Krzysztof, Sobczyński Marcin, Sobecki Jakub, Sobecki Marcin, Sobecki Marian, Sobecki Sławomir, Sobecki Zbigniew, Sobejko Tomasz, Sobesjański Cezary, Sobesto Łukasz, Sobiech Arkadiusz, Sobiechowski Adrian, Sobiecki Wojciech, Sobiegraj Piotr, Sobieraj Dawid, Sobieraj Paweł, Sobieraj Ziemowit, Sobierajski Waldemar, Sobieralski Witold, Sobiesław Rzemykowski, Sobiesak Maciek, Sobieski Mariusz, Sobieski Robert, Sobieszczański Krzysztof, Sobieszczuk Paweł, Sobieszek Dariusz, Sobieszek Jarek, Sobieszek Paweł, Sobik Józef, Sobilo Marcin, Sobkowiak Piotr, Sobkowiak Radek, Sobkowiak Radosław, Sobkowiak Robert, Sobkowiak Tomek, Sobkowiak Wojtek, Sobkowski Andrzej, Sobocik Janusz, Sobocik Tomasz, Soboi Bartosz, Soból Bartosz, Sobol Marcin, Soboi Piotr, Sobolak Tomasz, Sobolew Marcin, Sobolewska Renata, Sobolewski Andrzej, Sobolewski Jacek, Sobolewski Jakub, Sobolewski Krzysztof, Sobolewski Maciek, Sobolewski Marek, Sobolewski Michał, Sobolewski Rafał, Sobolewski Tomasz, Sobolski Piotr, Soboń Marcin, Sobon Piotrek, Sobota Adrian, Sobota Michał, Sobota Przemysław, Sobota Waldemar, Sobotowski Sebastian, Sobuda Damian, Sobuo Marcin, Sobusiak Krzysztof, Socha Mateusz, Socha Łukasz, Socha Maciej, Socha Mateusz, Socha Paweł, Socha Przemysław, Socha Waldek, Socha Zenon, Sochacki Damian, Sochacki Kamil, Sochacki Krzysztof, Sochacki Marcin, Sochacki Mariusz, Sochaczewski Janek, Sochaj Artur, Socharzewski Rafał, Sochocki Marek, Sodkiewicz Maciej, Sodowski Sławomir, Sodzawiczny Marcin, Soft Łysy, Soft Maniek, Sogit Marcin, Soja Andrzej, Soja Józef, Soja Paweł, Soja Rafał, Sojczyński Wojciech, Sojka Bogusław, Sojka Dawid, Sojka Krzysztof, Sojka Maria, Sojka Michał, Sojka Sebastian, Sojka Szymon, Sojkin Tomasz, Sojski Piotr, Sokalski Krzysztof, Sokół Łukasz, Sokół Artur, Sokół Bogusław, Sokół Dariusz, Sokół Mariusz, Sokół Przemysław, Sokół Sebastian, Sokół Zbigniew, SoKołowska Beata, Sokołowska Miriam, SoKołowski Łukasz, Sokołowski Łukasz, Sokołowski Adam, SoKołowski Andrzej, SoKołowski Bartek, SoKołowski Dominik, Sokołowski Dominik, Sokołowski Igor, Sokołowski Jerzy, Sokołowski Maciej, Sokołowski Maciej, Sokołowski Marcin, Sokołowski Marcin, Sokołowski Marek, Sokołowski Marek, Sokołowski Michał, Sokołowski Michał, Sokołowski Paweł, Sokołowski Paweł, Sokołowski Przemek, Sokołowski Przemysław, Sokołowski Rafał, Sokołowski Ryszard, Sokołowski Stanisław, Sokołowski Tomasz, Sokołowski Tomasz, Sokołowski Witold, Sokołowski Wojciech, Sokokowski Piotr, Sokoliński Janusz, Sokolnicki Andrzej, Sokulski Łukasz, Solarczyk Paweł, Solarek Paweł, Solarski Maciej, Solarski Wojciech, Solarz Łukasz, Solarz Krzysztof, Sold Mirosław, Sołdat Robert, Solecki Adam, Solecki Jan, Solich Przemysław, Solik Piotr, Soliński Jarosław, Soliński Maciej, Soliński Tomasz, Soliński Tomasz, Solis Bartosz, Solis Lilla, Solo Han, Sołowiej Bartosz, Soluch Paweł, Somerlik Grzegorz, Somla Maciej, Somnicki Jacek, Sompoliński Marcin, Sondaj Dominik, Sondej Rafał, Sondej Tomasz, Sonoko Krystian, Sopala Paweł, Sopata Jacek, Sopiela Daniel, Sopoiko Mateusz, Sopolińska Alicja, Sopyło Piotr, Sorbien Radosław, Sordyl Czesław, Sormiak Weronika, Soroczyński Jarosław, Soroczyński Krzysztof, Soroka Jolanta, Soroka Tomek, Soroko Krystian, Sorys Jakub, Sosalski Bartosz, Sosenko Bartek, Sosiński Adam, Sosinski Daniel, Sosiński Dariusz, Sosiński Dominik, Sosiński Grzegorz, Sosiński Marcin, Sosiński Mariusz, Sosinski Miłosz, Sosiński Paweł, Sosiński Piotr, Sosna Mariusz, Sosnecki Daniel, Sosnicki Piotr, Sosnowska Renata, Sosnowski Eligiusz, Sosnowski Jacek, Sosnowski Jan, Sosnowski Marcin, Sosnowski Marek, Sosnowski Mariusz, Sosnowski Mateusz, Sosnowski Miłosz, Sosnowski Michał, Sosnowski Miłosz, Sosnowski Paweł, Sosnowski Tomasz, Sosulski Tymoteusz, Soszka Kacper, Soszka Robert, Sot Konrad, Sottek Sławomir, Sottek Sławek, Sowa Łukasz, Sowa Adam, Sowa Arek, Sowa Bartosz, Sowa Jerzy, Sowa Mateusz, Sowa Michał, Sowa Piotr, Sowa Przemysław, Sowa Sławek, Sowa Sławomir, Sowa Sylwester, Sowinska Beata, Sowiński Arkadiusz, Sowinski Krzysztof, Sowiński Mirosław, Sowiński Sławomir, Sowinski Wojciech, Sowolis Krzysztof, Sozański Piotr, Spławski Dominik, Spławski Henryk, Spławski Marek, Spałek Sebastian, Spas Michał, Speedy Joe, Speedy Lopez Dariusz, Speer Piotr, Spiaczka Armand, Spich Aleksander, Spieszyński Michał, Spiewek Krzysztof, Spirydonow Marek, Spis Krystyna, Spisacki Tomasz, Splawski Krzysztof, Spodek Maciej, Spólnik Jan, Spólnik Tomasz, Sporzyński Marcin, Spoz Rafał, Sprawka Grzegorz, Spręga Rajmund, Sproński Piotr, Spucharzewski Łukasz, Sputo Przemysław, Sputowski Jacek, Spychała Jakub, Spychała Piotr, Spychała Sebastian, Spychała Tomasz, Spychaj Stefan, Spychalski Daniel, Spychalski Paweł, Spyra Paweł, Sroczan Marek, Sroczyk Krzysztof, Sroczyk Maciej, Sroczyl Artur, Sroda Adam, Srodecki Karol, Srodon Stanisław, Sroka Dominik, Sroka Jacek, Sroka Jerzy, Sroka Krzysztof, Sroka Marcin, Sroka Mariusz, Sroka Sławomir, Stablewski Norbert, Stach Michał, Stachacki Mariusz, Stachańczyk Michał, Stachecki Jacek, Stachelek Adrian, Stachera Grzegorz, Stachera Ryszard, Stachera Tomasz, Stacherczak Adam, Stacherski Łukasz, Stachewicz Jakub, Stachewicz Krzysztof, Stachewicz Paweł, Stachewicz Tomasz, Stachiewski Adam, Stachlewski Krzysztof, Stacholski Artur, Stachoń Andrzej, Stachoń Bożena, Stachoń Dariusz, Stachon Jakub, Stachoń Jakub, Stachon Rafał, Stachowiak Adam, Stachowiak Dominik, Stachowiak Filip, Stachowiak Marek, Stachowiak Piotr, Stachowicz Grzegorz, Stachowicz Konrad, Stachowicz Rafał, Stachowicz Tomek, Stachowicz Zbigniew, Stachowik Wiesław, Stachowski Łukasz, Stachowski Krzysztof, Stachura Jakub, Stachura Maciej, Stachura Michał, Stachura Rafał, Stachurski Grzegorz, Stachurski Jacek, Stachurski Krzysztof, Stachurski Michał, Stachyra Grzegorz, Stachyra Michał, Staczyński Krzysztof, Stadlew Marek, Stadnicki Arkadiusz, Stadnicki Michał, Stadnicki Wojciech, Stadnicki Wojciech, Stadnik Łukasz, Stadnik Bartek, Stafańczyk Mateusz, Stafiej Robert, Stafijowski Paweł, Stafisz Łukasz, Staigl Konrad, Stajkowski Leszek, Stajniak Andrzej, Stakun Dawid, Staliński Andrzej, Stalmach Zygmunt, Stambrowski Roman, Stambułka Krzysztof, Stamburski Paweł, Stan Piotr, Stanasiuk Paweł, Stanaszek Arkadiusz, Stanco Tomasz, Stanczak Grzegorz, Stańczak Irena, Stańczak Marcin, Stanczak Radosław, Stańczyk Maciej, Stańczyk Patrycja, Stańczyk Rafał, Stańczykowski Emil, Stańczykowski Piotr, Standowicz Adam, Standziak Michał, Stanecki Dawid, Stanecki Zbyszek, Stanek Jakub, Stanek Mariusz, Stanek Michał, Stanek Przemysław, Stangal Marcin, Stani Adrian, Staniak Łukasz, Staniak Beata, Staniak Mariusz, Staniak Tomasz, Staniec Artur, Staniec Damian, Staniec Marcin, Staniec Waldemar, Staniek Adam, Staniewicz Marcin, Staniewski Mariusz, Stanik Piotr, Stanios Marcin, Stanirzewski Jakub, Stanisław Jura, Stanisława Karolas, Stanisławczuk Karol, Stanisławczyk Jakub, Stanisławczyk Karol, Stanisławski Dominik, Stanisławski Marek, Stanislawczyk Piotr, Stanislawski Sławomir, Stanisz Grzegorz, Stanisz Michał, Staniszewski Artur, Staniszewski Bogusław, Staniszewski Hubert, Staniszewski Piotr, Staniszewski Tomasz, Staniszewski Tomek, Stankiewicz Łukasz, Stankiewicz Łukasz, Stankiewicz Darek, Stankiewicz Grzegorz, Stankiewicz Janusz, Stankiewicz Krzysztof, Stankiewcz Maciej, Stankiewicz Maciek, Stankiewicz Marcin, Stankiewicz Marek, Stankiewicz Mariusz, Stankiewicz Paweł, Stankiewicz Piotr, Stankiewicz Przemysław, Stankiewicz Rafał, Stankiewicz Roman, Stankiewicz Szymon, Stankiewicz Tobiasz, Stankiewicz Tomasz, Stankiewicz Waldemar, Stanko Marcin, Stankowski Filip, Stanosz Robert, Stanowski Cezary, Stanowski Mirosław, Stanuch Mirosław, Stanulewicz Marek, Staokiewicz Kuba, Staoko Tomasz, Stapnicki Marcin, Stapor Maciej, Starach Michał, Starbała Sebastian, Starbala Mariusz, Starczala Piotr, Starczewski Marcin, Starczyński Marcin, Starczyński Zbigniew, Starecki Piotr, Starek Rafał, Stark Bartłomiej, Staroniański Michał, Starościak Krzysztof, Starościak Paweł, Starost Paweł, Starosta Tomasz, Starostka Przemysław, Starowicz Dariusz, Starowicz Dominik, Starszak Jarek, Startek Artur, Staruch Michał, Starus Michał, Starzak Jarosław, Starzak Karol, Starzak Leokadia, Starzec Grzegorz, Starzycki Jakub, Starzyk Maciej, Starzyk Piotr, Starzyk Zdzisław, Starzyński Krzysztof, Starzyński Michał, Starzyński Paweł, Stasiak Grzegorz, Stasiak Jacek, Stasiak Marcin, Stasiak Michał, Stasiak Przemysław, Stasiak Sławomir, Stasiak Zbigniew, Stasiek Jakub, Stasik Sebastian, Stasikowski Marek, Stasiński Robert, Staszak Jacek, Staszak Mariusz, Staszak Michał, Staszak Włodek, Staszczyk Łukasz, Staszczyk Paweł, Staszczyński Bartłomiej, Staszek Dominik, Staszewski Artur, Staszewski Jacek, Staszewski Marcin, Staszewski Marek, Staszewski Tomasz, Staszkiewicz Zbigniew, Staszok Włodek, Staszowski Jarosław, Stateczny Marcin, Stawiarski Łukasz, Stawiarski Bartosz, Stawiarski Marcin, Stawiarski Paweł, Stawicki Kazimierz, Stawicki Leszek, Stawicki Marcin, Stawicki Paweł, Stawicki Piotr, Stawicki Sebastian, Stawiczny Jakub, Stawiecki Radosław, Stawieraj Robert, Stawinoga Grzegorz, Stawisz Zbigniew, Stawiszyński Maciej, Stawiszyński Piotr, Stawna Danuta, Stawny Marcin, Stawopilny Tomasz, Staworko Michał, Staworzyński Paweł, Stawowy Michał, Stawski Andrzej, Stawski Grzegorz, Stawski Krzysztof, Steć Piotr, Steć Sylwester, Steblik Witold, Stebnicki Zbigniew, Stec Arkadiusz, Stec Dominik, Stec Jarosław, Stec Paweł, Stec Tomasz, Stecewicz Marcin, Steciuk Rafał, Steckie-

wicz Dariusz, Steckiewicz Kazimierz, Stecko Grzegorz, Stęclik Tomasz, Stefan Łukaszek, Stefan Jarosław, Stefańczyk Jarosław, Stefańczyk Mateusz, Stefańczyk Teresa, Stefanek Maciej, Stefaniak Adam, Stefaniak Andrzej, Stefaniak Daniel, Stefaniak Grzegorz, Stefaniak Jacek, Stefaniak Michał, Stefaniak Piotr, Stefaniak Tomasz, Stefaniak Witold, Stefaniak Zdzisław, Stefaniec Tomek, Stefanik Andrzej, Stefanowicz Łukasz, Stefanowicz Artur, Stefanowicz Grzegorz, Stefanowski Paweł, Stefańska Teresa, Stefański Łukasz, Stefański Adam, Stefański Artur, Stefański Bartek, Stefański Jacek, Stefański Kornel, Stefański Krzysztof, Stefański Krzysztof, Stefański Marcin, Stefański Marcin, Stefański Paweł, Stefański Paweł, Stefański Piotr, Stefański Rafał, Stefaruk Sebastian, Stegenda Grzegorz, Stegent Bartosz, Steier Jolanta, Steier Przemysław, Stein Adam, Stein Jacek, Stein Michał, Steinke Filip, Stejn Jarosław, Stellmach Krzysztof, Stellmach Łukasz, Stelmach Bartosz, Stelmach Jacek, Stelmach Maciej, Stelmach Michał, Stelmach Przemysław, Stelmach Tomasz, Stelmaski Jacek, Stelmaszyk Maciej, Steltmann Łukasz, Stempień Michał, Stempień Piotr, Stempin Przemek, Stempin Stanisław, Stempkowski Piotr, Stempniewicz Barbara, Stempniewicz Jakub, Stempniewicz Tomasz, Stempniewski Marcin, Stempowski Marek, Stemoski Andrzej, Stempski Michał, Stencel Mariusz, Stener Oebastian, Stępa Maciej, Stępak Bartek, Stępczyński Wojciech, Stępczyński Wojtek, Stępień Adam, Stępień Adrian, Stępień Andrzej, Stępień Anna, Stępień Arkadiusz, Stępień Daniel, Stępień Darek, Stępień Gabriel, Stępień Grzegorz, Stępień Grzegorz, Stępień Irek, Stępień Ireneusz, Stępień Jacek, Stępień Jarosław, Stępień Kamil, Stępień Krzysztof, Stępień Marcin, Stępień Michał, Stępień Paweł, Stępień Przemysław, Stępień Robert, Stępień Sebastian, Stępień Tomasz, Stępiński Robert, Stępiński Ryszard, Stęplowski Michał, Stępniak Albert, Stępniak Jacek, Stępniak Michał, Stępniak Radosław, Stępnicki Marcin, Stępniewicz Dariusz, Stępniewski Grzegorz, Stępniewski Jakub, Stępniewski Jerzy, Stępniewski Przemek, Stępnowski Krzysztof, Stępnowski Tomasz, Stęposz Maciej, Sterczewski Zbigniew, Sterkowicz Łukasz, Sterna Michał, Sterna Wojciech, Sternal Darek, Sternicki Radosław, Sterniczak Jan, Sterniński Michał, Sterpejkowicz Rafał, Sterupin Stanisław, Steuer Sebastian, Stich Robert, Stilian Mariusz, Stiller Patryk, Stożek Grzegorz, Stołecki Wojciech, Stołkowski Maciej, Stołowski Maciej, Stołowski Paweł, Stobierski Antoni, Stochła Janusz, Stocha Janusz, Stochaj Krzysztof, Stochel Tomasz, Stochniałek Michał, Stocka Urszula, Stodolny Leszek, Stodolski Adam, Stogniew Krystian, Stoiński Marcin, Stoiński Marek, Stoj Marcin, Stojanowska Ewa, Stojanowski Adam, Stojanowski Andrzej, Stojek Łukasz, Stokowiec Przemek, Stokowski Michał, Stokwisz Grzegorz, Stola Adam, Stola Eleonora, Stolarczyk Adrian, Stolarczyk Bartek, Stolarczyk Jarosław, Stolarczyk Piotr, Stolarczyk Sebastian, Stolarczyk Tomasz, Stolarek Marcin, Stolarski Andrzej, Stolarski Jacek, Stolarski Jan, Stolarski Mateusz, Stolarski Paweł, Stolarski Piotr, Stolarski Radosław, Stolarski Seweryn, Stolarski Zbigniew, Stolarz Adam, Stolarz Joanna, Stolba Andrzej, Stolcenburg Bartosz, Stolecki Łukasz, Stolecki Marek, Stolka Dominik, Stolowski Ireneusz, Stolowski Paweł, Stoltmann Andrzej, Stoltmann Krzysztof, Stoma Seweryn, Stompel Jarosław, Stopa Marcin, Stopa Michał, Stopa Sebastian, Stoparczyk Andrzej, Stopczyk Jan, Stopczyk Marek, Stopierzyński Krzysztof, Stopnicki Marcin, Stopyra Marek, Stormowski Piotr, Stpiczyński Jarosław, Strączek Paweł, Strąpoś Maciej, Strażyński Przemysław, Strabel Jacek, Strabski Krzysztof, Strabski Leszek, Strach Łukasz, Straczkowska Marcjanna, Stradomski Ryszard, Stradomski Tomek, Stragarek Hubert, Strama Jakub, Stramel Krzysztof, Stramka Bartek, Stranz Kamil, Strapoc Maciej, Straszewski Marcin, Straszkiewicz Stanisław, Strelan Albert, Stremski Paweł, Streński Adam, Strózyk Andrzej, Stroński Piotr, Strojeński Wojtek, Strojs Adam, Stróżewski Robert, Stróżny Wojciech, Stróżyk Andrzej, Strozek Krzysztof, Strózik Bogdan, Strózik Grzegorz, Strozyk Andrzej, Struzak Rafał, Struzyk Rafał, Strugała Marcin, Strugarek Hubert, Strugarek Michał, Strugiński Rafał, Struglński Dariusz, Struj Paweł, Struk Łukasz, Strukowski Emil, Strumiłło Rafał, Struniawski Andrzej, Strupiechowski Janusz, Struski Michał, Struzyk Mariusz, Strychalski Michał, Strychoń Grzegorz, Stryczewski Łukasz, Stryek Robert, Stryj Krzysztof, Stryjewski Błażej, Stryjewski Błażej, Strzałkowski Bartosz, Strzałkowski Mariusz, Strzeżewski Piotr, Strzebińczyk Wojciech, Strzelbicki Grzegorz, Strzelczak Andrzej, Strzelczyk Maciej, Strzelczyk Marek, Strzelczyk Przemek, Strzelec Radosław, Strzelech Paweł, Strzelecki Maciej, Strzelecki Andrzej, Strzelecki Jarosław, Strzelecki Maciej, Strzelecki Marcin, Strzelecki Michał, Strzelecki Paweł, Strzelecki Piotr, Strzelecki Sebastian, Strzelecki Tomasz, Strzelecki Wiktor, Strzemzalski Jakub, Strzemieczny Paweł, Strzępek Wiktor, Strzesniewski Marcin, Strzeszewski Artur, Strzeszyński Łukasz, Strzetelski Dominik, Strzyż Jacek, Strzyżewski Marcin, Strzyga Piotr, Strzyż Jacek, Studencki Marcin, Studencki Michał, Studeńska Beata, Studnicki Łukasz, Studnicki Bartosz, Studnicki Tomasz, Studzienny Łukasz, Stuermer Jacek, Stuglik Marcin, Stupak Radosław, Stus Krzysztof, Stuss Michał, Stuszak Marek, Styachoń Andrzej, Styba Jacek, Stycz Tomasz, Styczeń Piotr, Styczeń Przemek, Styczeń Sebastian, Styczyński Kamil, Styczyński Paweł, Styga Piotr, Style New, Stypczyński Sebastian, Stypnia Zbigniew, Stypuła Marek, Stypuła Krystian, Styrc Daniel, Stys Paweł, Stysiek Wojciech, Styszyński Bartosz, Sułecki Paweł, Sułecki Sławomir, Sułek Paweł, Sułko Grzegorz, Sułkowski Paweł, Sułkowski Wiktor, Subocz Łukasz, Subocz Paweł, Suchan Dariusz, Suchanecki karol, Suchanek Patrycjusz, Suchanek Tomasz, Suchanek Wojciech, Suchanek Wojtek, Suchar Krystian, Sucharski Henryk, Sucharski Marcin, Sucharski Nikodem, Sucharski Piotr, Suchecki Arek, Suchecki Filip, Suchecki Kuba, Suchecki Radosław, Suchecki Tomasz, Suchocki Artur, Suchocki Marcin, Suchodolski Tomasz, Sucholas Sebastian, Sucholewski Krzysztof, Suchoń Karol, Suchon Paweł, Suchoń Wacław, Suchoński Piotr, Suchoparski Tomasz, Suchta Kamil, Suchy Michał, Suczyk Arkadiusz, Suder Łukasz, Suder Adrian, Suder Rafał, Sudoł Łukasz, Suduła Marcin, Sudujko Łukasz, Sudujko Leszek, Suduła Marcin, Sudyga Adrian, Sufin Jacek, Sufryd Bartosz, Sugalski Aleksander, Sugalski Bartek, Sui Karol, Sujka Michał, Sujkowski Andrzej, Sukiennik Łukasz, Sukiennik Barbara, Sukniak Maciej, Sularz Robert, Sularz Wojciech, Sulatycki Marcin, Sulecki Łukasz, Sulej Sławomir, Sulejewski Sebastian, Sulek Łukasz, Sulek Grzegorz, Sulewski Krzysztof, Sulewski Marcin, Suliborska Jadwiga, Suliga Jacek, Sulik Michał, Sulik Przemysław, Sulik Sławomir, Sulikowski Robert, Sulima Przemysław, Sulima Sabina, Sulimierski Andrzej, Suliński Maciej, Sulinski Sławek, Sulka Michał, Sulkowski Przemysław, Sumara Krzysztof, Sumienny Robert, Sumin Wojciech, Sumiński Michał, Sumiński Piotr, Sunara Krzysztof, Superht Wojciech, Supernak Mariusz, Supiński Mariusz, Supiński Rafał, Suplicki Zbigniew, Supronuk Magda, Suprowicz Rafał, Supruniec Marek, Sura Krzysztof, Surdel Michał, Surdyk Dariusz, Surdyk Leszek, Surdyka Bogusław, Surlej Mariusz, Surma Daniel, Surma Irek, Surma Jacek, Surma Marek, Surma Szymon, Surma Tadeusz, Surma Tomasz, Surmacz Paweł, Surmiak Andrzej, Surowiak Wojciech, Surowiec Łukasz, Surowiec Krzysztof, Surowiec Michał, Surowiecki Zbigniew, Surówka Jakub, Surowy Piotr, Surus Grzegorz, Sus Tomasz, Suska Agnieszka, Suski Paweł, Suski Piotr, Susło Jarus, Susmęd Tomasz, Suszyński Karol, Suszyński Maciej, Sut Michał, Suter Dariusz, Suter Szymon, Sutkowski Waldemar, Sutowicz Kamil, Sutowicz Paweł, Sutter Aleksander, Suwała Sławomir, Suwalski Grzegorz, Swałdek Łukasz, Swacha Grzegorz, Swaryczewski Tomasz, Swarzyński Witold, Swastel Marcin, Swat Marcin, Swedrak Stanisław, Swekiej Cezary, Swendrowski Wojciech, Swiac Michał, Swiacki Adrian, Swiader Andrzej, Swiader Robert, Swiatek Andrzej, Swiatek Waldemar, Swiatelski Marcin, Swiatłowski Maciej, Swica Bartek, Swider Arkadiusz, Swiderek Rafał, Swiderski Bartek, Swiderski Marcin, Swiderski Michał, Swidziński Tomasz, Swieboda Wojciech, Swieck Robert, Swiecki Łukasz, Swieczyński Grzegorz, Swieczyński Marek, Swiegoda Miłosz, Swiercz Piotr, Swierczek Piotr, Swierczewski Piotr, Swierczyna Anna, Swierczyński Jarek, Swierczyński Waldemar, Swierczyński Witold, Swierkosz Krzysztof, Swierkosz Marcin, Swierkot Tomasz, Swierz Dariusz, Swierzewicz Jan, Swierzko Piotr, Swietanczyk Zbigniew, Swietek Jakub, Swietlak Jakub, Swieticka Dorota, Swietlik Michał, Swietochowski Adam, Swigon Marek, Swinecki Michał, Swiniarski Jarosław, Swiniarski Marcin, Swinoga Piotr, Swirad Piotr, Swirydczuk Piotr, Swistak Maciej, Swistek Liliana, Swiszuz Jerzy, Swita Roman, Switala Eugenia, Switala Piotr, Switalski Krzysztof, Switalski Robert, Switon Jarosław, Switoniak Michał, Swoft Radek, Swoboda Łukasz, Swoiński Piotr, Swolkien Hubert, Swolkień Michał, Swoll Radek, Sworobowicz Krzysztof, Sworski Roman, Sycz Radosław, Syda Radosław, Sydor Marcin, Sydow Marek, Sygnarowicz Dawid, Syguła Adam, Syguła Paweł, Sygułowski Marek, Syguła Paweł, Sykucki Jacek, Sykut Tomasz, Syma Michał, Symonowicz Ireneusz, Symonowicz Rafał, Symotiuk Grzegorz, Synak Piotr, Synoracki Jacek, Synoracki Krzysztof, Synowiec Tomasz, Synowski Rafał, Syperek Łukasz, Sypiański Adam, Sypka Mirosław, Syrek Dawid, Syrek Jarosław, Syrocki Marcin, Syryca Krzysztof, Sysa Tomasz, Syska Rafał, Sytachurski Michał, Syzdoł Arkadiusz, Sztapa Jakub, Sztapak Grzegorz, Szał Mirosław, Szałajko Adam, Szałankiewicz Krzysztof, Szałaony Paweł, Szałek Jan, Szałek Robert, Szałośny Paweł, Szabłowski Maciej, Szabłowski Marcin, Szabłowski Piotr, Szabelski Artur, Szaber Bartosz, Szabeł Marcin, Szablewska Mariola, Szablewski Artur, Szablewski Mariusz, Szabiński Dariusz, Szabrański Daniel, Szachta Paweł, Szaciłło Artur, Szadeń Bartosz, Szadkowski Janusz, Szadkowski Sebastian, Szady Mirosław, Szadziński Włodek, Szadziński Włodek, Szafański Michał, Szafara Kamil, Szafarczyk Piotr, Szafarek Józef, Szafiński Jakub, Szaflik Daniel, Szaflik Mariusz, Szaflik Rafał, Szafran Bożena, Szafran Jacek, Szafran Michał, Szafraniec Bartek, Szafraniec Marek, Szafraniec Piotr, Szafraniec Szymon, Szafranowski Tomasz, Szafrański Adam, Szafrański Jakub, Szafrański Konrad, Szafrański Konrad, Szafrański Krzesimir, Szafrański Michał, Szafrański Piotr, Szafrański Rafał, Szagzdowicz Sebastian, Szaithauer Grzesiu, Szaj Wojtek, Szaj Marcin, Szaj Wojciech, Szaj Wojtek, Szaja Ryszard, Szaja Władek, Szajer Jacek, Szajko Michał, Szajner Jarosław, Szajner Konrad, Szajner Michał, Szajner Wojciech, Szajnicka Maria, Szajowski Arek, Szajrych Arek, Szak Marek, Szalabski Robert, Szalach Łukasz, Szalaj Radosław, Szalas Grzegorz, Szalecki Alek, Szalecki Marek, Szalek Jan, Szalek Marcin, Szaleniec Jacek, Szalewicz Damian, Szalewicz Jan, Szalonek Paweł, Szamburski Dominik, Szamlicki Marek, Szancilo Maciej, Szandecki Jacek, Szandel Jacek, Szandel Małgorzata, Szandurski Paweł, Szanecki Rafał, Szaniawski Michał, Szaniawski Paweł, Szaniawski Przemysław, Szaniawski Tristan, Szaniec Tomasz, Szanser Mariusz, Szanser Piotr, Szapert Krzysztof, Szarzanowicz Marcin, Szaradowski Paweł, Szaradowski Piotr, Szarafiński Piotr, Szarapo Maciej, Szarecki Artur, Szarecki Tomasz, Szarek - Kun Aleksandra, Szarek Jakub, Szarfenberg Sebastian, Szarko Maciej, Szarkowski Krzysztof, Szarkowski Robert, Szarmach Dariusz, Szarmach Paweł, Szarmach Piotr, Szarmach Sebastian, Szarszewski Łukasz, Szarszewski Sebastian, Szary Adam, Szary Marcin, Szast Piotr, Szastok Elżbieta, Szatan Łukasz, Szatański Maciek, Szatkiewicz Sławomir, Szatkowska Katarzyna, Szatkowski Adam, Szatkowski Daniel, Szatkowski Michał, Szatkowski Paweł, Szatkowski Radosław, Szatkowski Tomek, Szatniewski Robert, Szatyński Artur, Szatyński Krzysztof, Szawłowski Bartłomiej, Szawarejko Wojciech, Szawłuk Rafał, Szbiliński Grzegorz, Szblowski Andrzej, Szczap Andrzej, Szczap Dominik, Szczap Mateusz, Szczawiński Maciej, Szczawiński Radosław, Szczec Lucjan, Szczebak Adam, Szczebliński Jakub, Szczech Dawid, Szczech Tomasz, Szczechowicz Piotr, Szczechura Piotr, Szczecina Dariusz, Szczecina Paweł, Szczeciński Dariusz, Szczeciński Robert, Szczecki Michał, Szczedzina Łukasz, Szczegiełniak Andrzej, Szczegiełniak Jarosław, Szczegolski Marcin, Szczek Ruta, Szczekarewicz Robert, Szczekutek Kuba, Szczelina Grzegorz, Szczeoniak Arkadiusz, Szczeoniak Bogdan, Szczepaański Igor, Szczepaczewski Paweł, Szczepan Drzyzga, Szczepańczyk Łukasz, Szczepańczyk Marzena, Szczepanek Bartosz, Szczepanek Dariusz, Szczepanek Krystyna, Szczepanek Mariusz, Szczepanek Robert, Szczepaniak Łukasz, Szczepaniak Artur, Szczepaniak Bartosz, Szczepaniak Dawid, Szczepaniak Krzysztof, Szczepaniak Maciej, Szczepaniak Marcin, Szczepaniak Mariusz, Szczepaniak Michał, Szczepaniak Mikołaj, Szczepaniak Paweł, Szczepaniak Piotr, Szczepaniak Rafał, Szczepaniak Rafał, Szczepaniak Stanisław, Szczepaniak Wojciech, Szczepaniec Mariusz, Szczepanik Łukasz, Szczepanik Bogusław, Szczepanik Janusz, Szczepanik Marek, Szczepanik Mateusz, Szczepanik Paweł, Szczepanik Piotr, Szczepanik Przemysław, Szczepanik Robert, Szczepanik Tomasz, Szczepanik Wojciech, Szczepankiewic Jarosław, Szczepankiewicz Michał, Szczepańska Sabina, Szczepański Adam, Szczepański Andrzej, Szczepański Artur, Szczepański Bartek, Szczepański Damian, Szczepański Filip, Szczepański Grzegorz, Szczepański Julek, Szczepański Karol, Szczepański Konrad, Szczepański Marcin, Szczepański Mariusz, Szczepański Michał, Szczepański Piotr, Szczepański Radosław, Szczepański Rafał, Szczepański Sebastian, Szczepański Seweryn, Szczepiński Rafał, Szczepkowski Piotr, Szczepucha Wojciech, Szczerba Adrian, Szczerba Janusz, Szczerba Paweł, Szczerba Przemek, Szczerba Tomasz, Szczerbicki Jakub, Szczerkowski Michał, Szczerzyński Piotr, Szczesna Agnieszka, Szczesniak Dominik, Szczęsny Andrzej, Szczesny Bartek, Szczęsny Bartosz, Szczęsny Henryk, Szczęsny Jacek, Szczęsny Krystian, Szczęsny Krzysztof, Szczesny Marcin, Szczęsny Marcin, Szczęsny Marek, Szczęsny Mariusz, Szczęsny Mateusz, Szczęsny Michał, Szczęsny Paweł, Szczodrowski Krzysztof, Szczodrowski Marcin, Szczot Krzysztof, Szczotka Piotr, Szczotka Przemysław, Szczuciński Robert, Szczuczyński Dawid, Szczudło Marek, Szczudło Bartłomiej, Szczuka Artur, Szczuka Damian, Szczuka Dariusz, Szczukiewicz Marcin, Szczuko Krzysztof, Szczukocki Dominik, Szczupaczyński Bartosz, Szczupak Marek, Szczupak Wojciech, Szczupakowski Patryk, Szczupakowski Piotr, Szczurbicki Mateusz, Szczurek Damian, Szczurek Tomasz, Szczurek Wojciech, Szczurowski Adam, Szczurzyński Artur, Szczygłowski Maciej, Szczygieł Łukasz, Szczygieł Rafał, Szczygieł Robert, Szczygieł Roman, Szczygieł Stanisław, Szczygieł Łukasz, Szczygiel Andrzej, Szczygiel Miłosz, Szczygielski Łukasz, Szczygielski Tadeusz, Szczygioł Gerhard, Szczygólski Bartosz, Szczypiorski Robert, Szczypka Adam, Szczypka Janusz, Szczypt Wojciech, Szczypta Marcin, Szczyrba Jerzy, Szczyrba Sławomir, Szebesta Tomasz, Szechiński Paweł, Szefer Maciej, Szefer Mariusz, Szefler Radosław, Szefner Mariusz, Szejba Marek, Szejda Michar, Szejk Łukasz, Szejko Krzysztof, Szejnoch Maciej, Szejwa Przemek, Szek Mikołaj, Szekalski Michał, Szeklicki Tomasz, Szeląg Andrzej, Szeląg Tomasz, Szela Dariusz, Szela Piotr, Szeląg Łukasz, Szelc Andrzej, Szelc Jędrzej, Szelemetko Andrzej, Szelerski Ryszard, Szelest Tomasz, Szelestrowski Grzegorz, Szelewa Paweł, Szelewicki Marcin, Szeliga Michał, Szeliga Sławomir, Szeliga Tomisław, Szeliga Tomisław, Szelkowski Grzegorz, Szeloch Andrzej, Szematowicz Adam, Szembek Marcin, Szember-Stoeger Marcin, Szencel Helena, Szendzielorz Michał, Szenkler Jerzy, Szenknecht Jarosław, Szeociło Gniewosz, Szepeluk Łukasz, Szepietowski Robert, Szepski Maciej, Szer Marek, Szeremeta Piotr, Szeremeta Przemysław, Szeremeth Jacek, Szergiejew Mariusz, Szerniewicz Robert, Szerszeń Tomasz, Szerszeniewska Ewa, Szerszeniewski Andrzej, Szerszonowicz Paweł, Szerszunowicz Robert, Szeszko Bartek, Szeszuła Roman, Szetela Arek, Szetela Arkadiusz, Szeterlak Stefan, Szewa Bartek, Szewczak Jarosław, Szewczuk Grzegorz, Szewczuk Grzesiek, Szewczuk Halina, Szewczuk Tomasz, Szewczyk Łukasz, Szewczyk Andrzej, Szewczyk Arek, Szewczyk Arkadiusz, Szewczyk Artur, Szewczyk Damian, Szewczyk Daniel, Szewczyk Dominik, Szewczyk Emil, Szewczyk Filip, Szewczyk Franek, Szewczyk Grzegorz, Szewczyk Jacek, Szewczyk Jan, Szewczyk Kamil, Szewczyk Karol, Szewczyk Krzysztof, Szewczyk Maciej, Szewczyk Mariusz, Szewczyk Michał, Szewczyk Piotr, Szewczyk Przemysław, Szewczyk Rafał, Szewczyk Sylwester, Szewczyk Sylwia, Szewczyk Szymon, Szewczyk Tomasz, Szewczyk Wiktor, Szewera Krzysztof, Szir Marek, Szkaradzik Adam, Szkatuła Jacek, Szkatuła Tomasz, Szkiłądź Piotr, Szkit Marcin, Szklanny Krzysztof, Szklarczyk Radosław, Szklarski Adrian, Szklarski Aleksander, Szklarski Jacek, Szklarski Kacper, Szklarz Michał, Szklarz Tomasz, Szkoda Marcin, Szkodny Paweł, Szkodziński Tomasz, Szkolyk Piotr, Szkopek Bogdan, Szkopiński Adam, Szkudlarczyk Konrad, Szkudlarek Marcin, Szkudlarek Michał, Szkudlarek Norbert, Szkudlarek Rafał, Szkudlarek Włodek, Szkudlerek Mrcin, Szkultecki Adam, Szkurłat Sławomir, Szkurłat Sławek, Szkutnik Janina, Szlachciak Sebastian, Szlachoc Danuta, Szlachcikowski Rafał, Szlachetka Artur, Szlachetka Bernard, Szlachetka Konrad, Szlachetka Krzysztof, Szlachetka Michał, Szlachetka Paweł, Szlachetko Przemysław, Szlachta Adam, Szlachta Jacek, Szlaga Tomasz, Szlapa Andrzej, Szlapak Piotr, Szlaps Łukasz, Szlawski Michał, Szlecht Michał, Szlegier Przemysław, Szlek Łukasz, Szlęk Dariusz, Szlęk Tobiasz, Szlenkier Jerzy, Szleszyński Sławomir, Szlezak Dominik, Szlęzak Mikołaj, Szlezak Przemysław, Szlezyngier Karol, Szliter Sławomir, Szlosowski Robert, Szlosser Zbigniew, Szmagaj Sebastian, Szmagaj Wiesław, Szmagliński Piotr, Szmaja Maciej, Szmajduch Michał, Szmajdziński Marcin, Szmejbrowski Bartłomiej, Szmejter Szymon, Szmidt Filip, Szmidtke Marcin, Szmigiel Piotr, Szmigiel Radosław, Szmigiel Rafał, Szmigielski Marcin, Szmigirewicz Mirek, Szmiotko Bogusław, Szmit Dariusz, Szmuc Filip, Szmuc Jacek, Szmulka Maciej, Szmulska Marta, Szmyd Andrzej, Szmyga Grzegorz, Szmyt Krzysztof, Szmyt Marcin, Szmyt Przemek, Szmyt Przemysław, Szmytka Konrad, Szmytkowski Daniel, Sznajder Bartosz, Sznajder Krzysztof, Szneda Maciej, Sznigier Mariusz, Sznura Andrzej, Szołtys Robert, Szołtysek Marek, Szołtysik Piotr, Szołtysik Radosław, Szodkowski Radosław, Szofer Adam, Szoja Jan, Szojda Andrzej, Szok Roman, Szolc Eugeniusz, Szolc Maciej, Szolomicki Filip, Szołtysik Piotr, Szomburg Mirosław, Szośnicki Sławomir, Szopa Łukasz, Szopa Krzysztof, Szopa Oskar, Szopa Sebastian, Szopa Tomasz, Szopf Marek, Szopiński Paweł, Szornel Tomasz, Szostak Łukasz, Szostak Elżbieta, Szostak Grzegorz, Szostak Krystian, Szostak Krzysztof, Szostak Maciej, Szostak Marcin, Szostak Tomasz, Szostek Łukasz, Szostek łukasz, Szostek Adam, Szostek Dominik, Szostek Krystyna, Szostek Marcin, Szostek Michał, Szot Łukasz, Szot Krzysztof, Szotek Adam, Szotek Jacek, Szotek Marek, Szotowicz Dariusz, Szotowski Łukasz, Szotowski Tomasz, Szpaderski Bogdan, Szpak Anna, Szpak Arek, Szpak Marcin, Szpak Marek, Szpak Sławomir, Szpakowska Lidia, Szpakowski Michał, Szpakowski Rafał, Szpala Zbigniew, Szpalerski Marcin, Szpalerski Mariusz, Szpanelewska Elżbieta, Szparaga Kamil, Szpejankowski Patryk, Szpila Krzysztof, Szpila Robert, Szpilich Sebastian, Szpojda Andrzej, Szpon Rafał, Szponar Adam, Szponow Adam, Szpunar Paweł, Szpura Rafał, Szpura Tomasz, Szpyrta Artur, Szpyrka Piotr, Szpyt Andrzej, Szrajbrowski Leszek, Szrajher Witold, Szrednicki Grzegorz, Szrejbrowski Błażej, Szromek Mateusz, Szromek Piotr, Szromek Sławomir, Szrzanowicz Marcin, Sztaba Kazimierz, Sztaba Mariusz, Sztabiński Tomasz, Sztajer Tomasz, Sztajerwald Hubert, Sztajerwald Jolanta, Sztajner Krzysztof, Sztancel Mariusz, Sztandarski Marcin, Sztando Wojciech, Sztangierski Radosław, Sztechmiler Krzysztof, Sztendel Wojciech, Sztetner Grzegorz,

Sztok Krystian, Sztol Andrzej, Sztomper Piotr, Sztorc Andrzej, Sztorc Oktaian, Sztos Dariusz, Sztrajbel Rafał, Sztuka Grzegorz, Sztukiert Mirosław, Sztukiewicz Grzegorz, Sztukowski Karol, Szturo Krzysztof, Sztwiertnia Krzysztof, Sztybel Błażej, Sztyma Jerzy, Szuba Aleksander, Szuba Marek, Szuba Tomasz, Szubartowski Wojciech, Szuber Bartosz, Szubert Jarek, Szubert Jarosław, Szubert Marcin, Szubert Marek, Szubert Tomasz, Szubiński Tomasz, Szubiński Tomasz, Szudek Bartek, Szufnarowska Małgorzata, Szukała Sławomir, Szukała Dawid, Szukiełojć Krzysztof, Szulakiewicz Piotr, Szulc Łukasz, Szulc Andrzej, Szulc Błażej, Szulc Edward, Szulc Hanna, Szulc Krzysztof, Szulc Michał, Szulc Oskar, Szulc Rafał, Szulc Robert, Szulc Tomasz, Szulc Wojtek, Szulczewski Marcin, Szulczyk Aleksander, Szulczyński Jakub, Szulejewski Jacek, Szulejewski Przemek, Szulen Marek, Szulewski Marcin, Szulik Łukasz, Szulik Bartłomiej, Szulik Piotr, Szulik Tomasz, Szulikowski Bartosz, Szulkin Michał, Szulkowski Andrzej, Szulta Michał, Szumiłowski Łukasz, Szumicki Marcin, Szumiec Tomek, Szumielewicz Mariusz, Szumigaj Marcin, Szumigłowski Bartosz, Szumik Zbigniew, Szumilas Maria, Szumiński Andrzej, Szumiński Edward, Szumiański Paweł, Szumm Krzysztof, Szumocki Maciej, Szumski Michał, Szumski Piotr, Szumski Robert, Szupiluk Paweł, Szupiński Mariusz, Szupryczyński Adam, Szurek Jan, Szurek Radosław, Szurgot Arek, Szurlej Grzegorz, Szustek Konrad, Szuster Bartek, Szuster Sergiusz, Szuster Tomasz, Szusziak Łukasz, Szuta Leszek, Szuta Mikołaj, Szutenburg Jakub, Szutowski Adam, Szwabe Grzegorz, Szwabe Tomasz, Szwabowicz Marcin, Szwabowski Arek, Szwagierek Rafał, Szwajgier Paweł, Szwajkowski Damian, Szwajkowski Mariusz, Szwajkowski Włodzimierz, Szwalec Łukasz, Szwalgin Maciej, Szwanke Arkadiusz, Szwapczyński Marcin, Szwaracki Janusz, Szwarc Szymon, Szwarczewski Jarosław, Szwarczyński Michał, Szwargoliński Robert, Szwarzewski Jarek, Szwed Marcin, Szwed Marek, Szwed Piotr, Szweda Łukasz, Szweda Maciej, Szwede Irena, Szwede Paweł, Szwede Piotr, Szwede Zbigniew, Szweder Michał, Szwedowski Marek, Szwedt Jarosław, Szwedziński Paweł, Szweizer Artur, Szwejger Mieczysław, Szwertner Zygmunt, Szwiec Jacek, Szwojca Przemysław, Szworczewski Jarek, Szwyt Rafał, Szylański Michał, Szybalski Krzysztof, Szybkowski Marcin, Szybowski Krzysztof, Szyc Marcin, Szycht Jacek, Szychta Tomasz, Szycko Radosław, Szydłowski Gerard, Szydłowski Marek, Szydłowski Miłosz, Szydłowski Rafał, Szydłowski Zbigniew, Szydłowski Zdzisław, Szydełko Grzegorz, Szydełko Krzysztof, Szydełko Krzysztof, Szydełko Andrzej, Szydełko Daniel, Szydelski Marcin, Szydliński Mariusz, Szydło Wiesław, Szydłowski Andrzej, Szydłowski Marcin, Szydziński Tomasz, Szyguiski Jakub, Szyja Jakub, Szyjan Artur, Szyjkowski Michał, Szyk Michał, Szylański Michał, Szylejko Jakub, Szyler Marcin, Szylf Rafał, Szylin Włodzimierz, Szylkiewicz Joanna, Szylkin Krystyna, Szylman Witold, Szylt Rafał, Szymała Łukasz, Szymała Sebastian, Szymała Tomasz, Szymanek Adam, Szymanek Michał, Szymanek Tomasz, Szymaniak Robert, Szymaniec Krzysztof, Szymanowicz Przemysław, Szymanowicz Rafał, Szymanowicz Wojciech, Szymanowski Michał, Szymańska Irena, Szymański Łukasz, Szymański Adam, Szymański Arkadiusz, Szymański Artur, Szymański Dawid, Szymański Grzegorz, Szymański Henryk, Szymański Jakub, Szymański Janusz, Szymański Kamil, Szymański Konrad, Szymański Krzysztof, Szymański Maciej, Szymański Marcin, Szymański Marek, Szymański Mariusz, Szymański Michał, Szymański Norbert, Szymański Paweł, Szymański Piotr, Szymański Przemysław, Szymański Rafał, Szymański Roman, Szymański Roman, Szymański Sławomir, Szymański Szymon, Szymański Tomasz, Szymański Wojciech, Szymao Maciej, Szymarek Filip, Szymaszczyk Michał, Szymaszek Jacek, Szymbor Sebastian, Szymborski Krzysztof, Szymczak Dariusz, Szymczak Jacek, Szymczak Konrad, Szymczak Krzysztof, Szymczak Marcin, Szymczak Marek, Szymczak Michał, Szymczak Norbert, Szymczak Piotr, Szymczak Przemysław, Szymczak Ryszard, Szymczak Sławomir, Szymczak Władysław, Szymczuk Artur, Szymczuk Jacek, Szymczuk Sebastian, Szymczyk Krzysztof, Szymczyk Marcin, Szymczyk Tomasz, Szymczyński Marek, Szymczyszyn Tomasz, Szymecki Damian, Szymeczko Marcin, Szymeczko Piotr, Szymendera Daniel, Szymerski Filip, Szymkowska Jolanta, Szymkowiak Roman, Szymkowiak Sebastian, Szymkowicz Daniel, Szymkowicz Sławomir, Szymkowski Andrzej, Szymkowski Darek, Szymlak Bartosz, Szymlak Mateusz, Szymlok Bartosz, Szymon Dudek, Szymon Fibic, Szymon Grabian, Szymon Kalandyk, Szymon Skrzypiec, Szymon Tomasz, Szymonio Karol, Szymonowicz Mariusz, Szymonowicz Olek, Szymski Andrzej, Szymula Paweł, Szymulewski Leszek, Szymulewski Michał, Szymura Remigiusz, Szymura Wojtek, Szynal Bartosz, Szynal Damian, Szynalski Michał, Szyndak Wiktor, Szyndela Paweł, Szyndler Bartłomiej, Szyndler Dariusz, Szyndler Nartłomiej, Szyniecki Eugeniusz, Szynk Dominik, Szynka Radosław, Szynkiewicz Daniel, Szynkiewicz Mariusz, Szynklewski Jakub, Szynkowski Jarosław, Szyperski Hubert, Szypiłło Krzysztof, Szypołowski Artur, Szyposzyński Kamil, Szyposzyński Mariusz, Szyposzyński Paweł, Szypowski Konrad, Szypryt Arkadiusz, Szypski Michał, Szyr Janusz, Szyrna Tomasz, Szyrocka Maja, Szyroki Radosław, Szyrsz Marek, Szyszka Łukasz, Szyszka Łukasz, Szyszka Adam, Szyszka Krzysztof, Szyszka Michał, Szyszka Rafał, Szyszko Paweł, Szyszko Rafał, Szyszkowski Łukasz, Szyszkowski Krzysztof, Szyszkowski Maciej, Szyszkowski Marek, Szytel Mateusz

Ś

Ściana Robert, Ścibiński Marcin, Ścieżkowski Andrzej, Ściechowski Marcin, Ściechura Artur, Ściepa Wojciech, Ściepka Adam, Ściepska Elżbieta, Ścierski Przemysław, Ścigała Bartosz, Ścigaj Marek, Ściński Szymon, Ścisło Piotr, Ścisłowski Jacek, Ślas Marcin, Ślas Paweł, Ślas Paweł, Ślasik Bartłomiej, Ślasik Bartek, Ślasik Bartosz, Ślawiński Karol, Ślebioda Igor, Ślebioda Tomasz, Śleboda Błażej, Śledź Joanna, Śledź Krzysztof, Śledź Sławomir, Śledziewski Piotr, Ślodziński Cezary, Śledziński Michał, Śledziona Jerzy, Śleć Karol, Śleć Przemysław, Śleoniewicz Artur, Ślepecki Przemysław, Ślepowroński Dariusz, Śleszko Piotr, Ślęzak Maria, Ślęzak Mariusz, Ślęzak Paweł, Ślęzak Tomek, Śliz Michał, Śliwicki Marcin, Śliwicki Remigiusz, Śliwicki Sławomir, Śliwiński Adam, Śliwiński Jacek, Śliwiński Józef, Śliwiński Marek, Śliwiński Miłosz, Śliwiński Piotr, Śliwka Marcin, Śliwka Marek, Śliwka Rafał, Śliwowski Krzysztof, Śliwowski Marcin, Ślizarowicz Przemek, Ślubowski Paweł, Ślubowski Tomasz, Ślusarczyk Łukasz, Ślusarczyk Barbara, Ślusarczyk Konrad, Ślusarczyk Krzysztof, Ślusareńka Miłosz, Ślusarski Karol, Ślusarz Grzegorz, Śmiałek Damian, Śmiałkowski Marcin, Śmiałowski Tomasz, Śmidowicz Marcin, Śmiechowski Łukasz, Śmiechowski Paweł, Śmieciński Bogdan, Śmieczyński Rafał, Śmieczyński Rafał, Śmieja Jarek, Śmieja Jarosław, Śmiejkowski Łukasz, Śmielczenko Piotr, Śmierzchała Tadeusz, Śmietana Kamil, Śmietanka Jarosław, Śmietanka Tomasz, Śmietański Michał, Śmigielski Michał, Śmigielski Piotr, Śmiglak Adam, Śmigowski Artur, Śmilian Wojciech, Śnak Tomasz, Śnieżewski Tomek, Śniadek Radosław, Śniady Marcin, Śnieżek Dominik, Śnieć Marcin, Śniegoń Marek, Śpiewak Arkadiusz, Śpiewak Maciej, Śpiewak Mariusz, Śpilka Mieszko, Śpina Marcin, Śwaczarski Paweł, Świżewski Tomasz, Świąc Krzysztof, Świąder Andrzej, Świąder Michał, Świąder Robert, Świątecki Bartosz, Świątek Janusz, Świątek Andrzej, Świątek Bronisław, Świątek Helena, Świątek Piotr, Świątek Tomasz, Świątelski Marcin, Świątkiewicz Marcin, Świątkowski Andrzej, Świątkowski Bartosz, Świątkowski Robert, Świątkowski Władysław, Świątkowski Witold, Świacki Adrian, Świader Robert, Światła Marcin, Światły Marek, Świątek Piotr, Świc Łukasz, Świciarz Maciej, Świder Wojciech, Świder Marcin, Świder Mriusz, Świderek Damian, Świderek Mirosław, Świderski Adam, Świderski Maciej, Świderski Marek, Świderski Patrik, Świderski Robert, Świderski Sebastian, Świderski Tomasz, Świdrak Stanisław, Świdrów Adam, Świeżak Bartosz, Świeżowski Tomasz, Świeży Michał, Świeca Irena, Świeca Krzysztof, Świeca Michał, Świeca Wojciech, Święch Janusz, Świech Radosław, Święch Tymoteusz, Święcik Piotr, Świeczka Robert, Święczykowski Patryk, Świedziewski Paweł, Świegoda Jacek, Świerad Damian, Świerc Andrzej, Świercz Tadeusz, Świerczek Marcin, Świerczek Tomasz, Świerczewski Jerzy, Świerczewski Piotr, Świercznik Mariusz, Świerczyński Andrzej, Świerczyński Jakub, Świerczyński Lesław, Świerczyński Leszek, Świerczyński Marek, Świerczyński Paweł, Świerczyński Rafał, Świerklański Mariusz, Świerkosz Krzysztof, Świerkosz Robert, Świerszcz Piotr, Świerz Dariusz, Świerz Ireneusz, Świerzbiński Michał, Świerzewicz Jan, Świętanowski Mateusz, Świetczyński Paweł, Święty Roman, Świgoński Gabriel, Świgulski Adam, Świnerski Maciej, Świniarski Michał, Świrkowicz Marek, Świrkowski Andrzej, Świrydowicz Marcin, Świrydowicz Wojciech, Świsłowski Maciej, Świstak Grzegorz, Świstak Tomasz, Świstek Joanna, Świtała Konrad, Świtała Krzysztof, Świtała Marcin, Świtała Rafał, Świtała Wojciech, Świtalski Marcin, Świtalski Michał, Świtalski Piotr, Świtecki Konrad, Świtkiewicz Tomasz, Świtlicki Stanisław

T

Tłuczkiewicz Michał, Tłuczkiewicz Piotr, Tabaczyński Bartłomiej, Tabaj Dariusz, Tabaka Daniel, Tabaka Daniel, Tabaka Wojciech, Tabara Andrzej, Tabarkiewicz Jacek, Tabat Adrian, Taberski Daniel, Tabor Czesław, Tabor Jacek, Taborowski Łukasz, Taciak Michał, Tacij Piotr, Tacikowski Piotr, Tadajewski Radek, Tadajewski Radosław, Tadeusz Domagała, Tadeusz Sporek, Tadych Andrzej, Tais-Jankowska Joanna, Tajchert Katarzyna, Tajemniczy Sebastian, Tajer Krzysztof, Tajer Tomasz, Tajster Bartek, Talaczyński Józef, Talaga Łukasz, Talaga Łukasz, Talaga Grzegorz, Talaga Przemysław, Talaga Tadeusz, Talacka Halina, Talar Marcin, Talar Piotr, Talarczyk Kamil, Talarek Łukasz, Talarek Bartosz, Talarko Arkadiusz, Talaska Maciej, Talkowski Tomasz, Talma Łukasz, Tamberg Marcin, Tamowicz Sylwester, Tanasiewicz Piotr, Tania Witosław, Tann Dominik, Tańska Bogumiła, Tański Krystian, Tański Miłosz, Tański Piotr, Tański Przemek, Tański Przemysław, Tańkowski Marcin, Tarach Grzegorz, Tararuj Andrzej, Tarasek Andrzej, Tarasewicz Radosław, Tarasiejska Krystyna, Tarasiewicz Marcin, Tarasiuk Łukasz, Taraszkiewicz Andrzej, Taratycki Miłosz, Tarczewski Jarek, Tarczon Łukasz, Tarczyński Grzegorz, Tarczyński Maciej, Tarczyński Piotr, Tarczyński Sebastian, Tarczyński Waldemar, Tarczyński Włodzimierz, Tarent Marcin, Targońska Mariola, Targoński Jakub, Targosiński Dawid, Targosz Daniel, Targosz Przemek, Targosz Przemysław, Targowski Marcin, Targowski Piotr, Tarka Łukasz, Tarka Adam, Tarka Jerzy, Tarkiewicz Jacek, Tarkowski Leszek, Tarkowski Marcin, Tarłecki Bartek, Tarmosiuk Andrzej, Tarnacki Przemysław, Tarnawa Tadeusz, Tarnawa Wojciech, Tarnawski Konrad, Tarnogrodzki Tomasz, Tarnowiecki Darek, Tarnowiecki Dariusz, Tarnowiecki Sławomir, Tarnówka Bartek, Tarnowski Aleksander, Tarnowski Konrad, Tarnowski Maciek, Tarnowski Marcin, Tarnowski Mateusz, Tarnowski Michał, Tarnowski Tomasz, Tarwacki Sławek, Taskowski Przemysław, Taszycki Marcin, Tatar Magda, Tatar Magdalena, Tatarczyk Jacek, Tatarowicz Konrad, Tatarski Janusz, Tatarski Sławomir, Tataruch Damian, Tataruch Łukasz, Tataraj Krzysztof, Tatjewski Michał, Tatys Tomasz, Tchorzewski Krzysztof, Tchórzewski Mirosław, Tchórzewski Paweł, Tchórzewski Przemysław, Tecław Krzysztof, Tecza Arkadiusz, Tęcza Maciej, Teczke Michał, Tekiela Tomasz, Tekla Dariusz, Teklak Jarek, Teklak Jarosław, Tekliński Michał, Telak Filip, Telej Bartłomiej, Teleńczuk Tomasz, Telepski Dawid, Teler Tomasz, Teleszyński Ścibor, Telszewski Rafał, Teller Teresa, Telus Łukasz, Telus Jakub, Temborske Krystyna, Templin Adam, Templin Grzegorz, Tencer Robert, Tenderenda Kamil, Tengowska Agnieszka, Teodorczuk Jarosław, Teodorczuk Mariusz, Teodorczyk Jarosław, Teodorczyk Marcin, Teodorowicz Tomasz, Teodorowski Mariusz, Teodoruk Mariusz, Teoniarz Krzysztof, Tepczyński Michał, Teplin Grzegorz, Tepling Grzegorz, Teoper Jakub, Tepper Marcin, Teresa Stefan, Teresińska Katarzyna, Teresiński Grzegorz, Tereszkiewicz Konrad, Tereszkiewicz Ryszard, Terka Leokadia, Terka Marcin, Terlecka Jolanta, Terlecki Adam, Terlecki Igor, Terlecki Marcin, Terlecki Piotr, Ternilowski Dawid, Tersa Jakub, Teska Łukasz, Tessa Karol, Teszler Barbara, Tetela Arkadiusz, Teteruk Bartosz, Tews Henryk, Theuss Bogdan, Thewss Bogdan, Thim Łukasz, Thime Marcin, Thorner Damian, Tierling Mariusz, Timoszuk Izabella, Tippe Tomasz, Tkacz Bogusław, Tkacz Paweł, Tkacz Tomasz, Tkaczuk Marcin, Tkaczyk Jarosław, Tkaczyk Sebastian, Tkaczyk Tomasz, Tkocz Marcin, Tlaga Grzegorz, Tlatik Dawid, Tnnadel Michał, Tnudowski Przemysław, Tolpa Szczepan, Tołysz Michał, Tobiasz Łukasz, Tobiasz Andrzej, Tobiasz Filip, Tobjasz Sebastian, Tobola Dariusz, Tobolski Piotr, Tobor Wojciech, Toborek Aleksander, Toborek Tomasz, Tocha Tomasz, Tochman Jacek, Tocki Grzegorz, Toczek Jarosław, Toczyłowski Marcin, Todryk Daniel, Tofil Marek, Tofilski Zdzisław, Tokar Przemysław, Tokarczyk Grzegorz, Tokarczyk Tomasz, Tokarska Janina, Tokarska Joanna, Tokarski Adam, Tokarski Bartłomiej, Tokarski Grzegorz, Tokarski Karol, Tokarski Krzysztof, Tokarski Maciej, Tokarski Piotr, Tokarski Przemysław, Tokarski Sławomir, Tokarski Szymon, Tokarz Artur, Tokarz Dariusz, Tokarz Dawid, Tokarz Janina, Tokarz Paweł, Tokarz Szczepan, Tokarzewski Łukasz, Tokarzewski Wojciech, Tolkacz Marcin, Tolkaczewicz Tomasz, Toma Krzysztof, Tomal Zbigniew, Tomala Grzegorz, Tomala Konrad, Tomala Paweł, Tomala Robert, Tomala Sebastian, Tomalka Marcin, Tomanek Paweł, Tomanik Krzysztof, Tomao Michał, Tomas Arkadiusz, Tomas Mirosław, Tomasik Bogdan, Tomasik Krzysztof, Tomasik Paweł, Tomasik Piotr, Tomasiński Karol, Tomasz Adamczyk, Tomasz Dębski, Tomasz Doda, Tomasz Dudek, Tomasz Dunkaluszann, Tomasz Fiedorowicz, Tomasz Flaczyński, Tomasz Gniado, Tomasz Groszewski, Tomasz Grubecki, Tomasz Jacek Wojtecki, Tomasz Kozłowski, Tomasz Kubiak, Tomasz Kuliński, Tomasz Kuszkowski, Tomasz Mrozek, Tomasz Ostrowski, Tomasz Pieńczakowski, Tomasz Puda, Tomasz Słowiński, Tomasz Sadowy, Tomasz Sojka, Tomasz Sokołowski, Tomasz Suchodolski, Tomasz Sus, Tomasz Tatys, Tomasz Waiuo, Tomasz Węgliński, Tomasz Westfalko, Tomasz Więcek, Tomasz Wojciech, Tomasz Wolski, Tomaszek Bartosz, Tomaszek Robert, Tomaszewska Bożena, Tomaszewska Krystyna, Tomaszewski Michał, Tomaszewski Łukasz, Tomaszewski Adam, Tomaszewski Dawid, Tomaszewski Filip, Tomaszewski Hieronim, Tomaszewski Jacek, Tomaszewski Jakub, Tomaszewski Janusz, Tomaszewski Krystian, Tomaszewski Krzysztof, Tomaszewski Leszek, Tomaszewski Maciej, Tomaszewski Marcin, Tomaszewski Marek, Tomaszewski Mariusz, Tomaszewski Michał, Tomaszewski Norbert, Tomaszewski Piotr, Tomaszewski Przemysław, Tomaszewski Robert, Tomaszewski Tomasz, Tomaszewski Witold, Tomaszewski Wojciech, Tomaszewski Zbigniew, Tomaszkiewicz Konrad, Tomaszkiewicz Piotr, Tomaszyk Maciej, Tomczak Andrzej, Tomczak Janusz, Tomczak Krzysztof, Tomczak Maciej, Tomczak Marcin, Tomczak Piotr, Tomczak Przemysław, Tomczak Radosław, Tomczak Rafał, Tomczak Tomasz, Tomczak Wojciech, Tomczewski Jakub, Tomczuk Barbara, Tomczuk Jarosław, Tomczyk Michał, Tomczyk Andrzej, Tomczyk Henryk, Tomczyk Krzysztof, Tomczyk Marek, Tomczyk Michał, Tomczyk Przemysław, Tomczyk Sylwester, Tomecki Dariusz, Tomecki Rafał, Tomeczek Barbara, Tomeczek Marcin, Tomeczek Michał, Tomek Opiewak, Tomek Wójcik, Tomera Krzysztof, Tomiak Bernard, Tomiclek Krzysztof, Tomiczek Dominik, Tomiczek Marcin, Tomiczek Sebastian, Tomiczny Rafał, Tomkiewicz Adam, Tomkiewicz Piotr, Tomkiewicz Wojciech, Tomkowiak Marcin, Tomkowicz Marek, Tomorowicz Michał, Tomsia Stanisław, Tomski Paweł, Tomtas Radek, Tomulewicz Andrzej, Tondel Gracjan, Tonder Krzysztof, Tondera Marek, Tonn Krzysztof, Top Tron, Topka Mariusz, Topolski Maciej, Topór Łukasz, Topór Robert, Toporkiewicz Jan, Toporowski Mariusz, Toporowski Miłosz, Torbicki Jakub, Torchol Jarosław, Torczyński Maciej, Torkowski Tomasz, Toroniewicz Rafał, Torucki Piotr, Toruń Marcin, Torz Jerzy, Torzewski Piotr, Tosza Maciej, Tosza Stanisław, Totko Marcin, Toton Tomasz, Tott Radosław, Towarnicki Wojciech, Traba Marek, Tracilowski Tomasz, Tracz Jakub, Tracz Karol, Tracz Marcin, Tracz Sławomir, Tracz Wiesław, Traczuk Tomasz, Traczyk Kamil, Traczyk Krzysztof, Traczyk Michał, Traczykowski Rafał, Traczykowski Tomek, Traczyński Marek, Traliszewski Bogdan, Trammer Karol, Trancygier Michał, Tranca Przemysław, Trando Piotr, Tranicki Bartosz, Trapp Henryk, Traskowski Paweł, Tratkiewicz Łukasz, Trautz Adam, Trawicki Bartosz, Trawiński Łukasz, Trawiński Adrian, Trawiński Bartek, Trawiński Juliusz, Trebacz Jan, Trębacz Krystian, Trębacz Piotr, Trębacz Tadeusz, Trębicki Marek, Trebiński Bartek, Tredowicz Jerzy, Treichel Jarosław, Trejtowicz Marcin, Trejtowicz Paweł, Trela Jacek, Trela Marcin, Trela Marian, Trela Wojciech, Treliński Maciej, Treliński Wojtek, Trembinski Tomasz, Trembowiecki Tomasz, Trempała Tomasz, Trendowski Robert, Trepczyński Jan, Trepka Grzegorz, Trepka Krzysztof, Trepka Michał, Trepko Marek, Treter Piotr, Tretkowski Bartłomiej, Troc Daniel, Trochimiuk Jarosław, Trociński Janusz, Trocki Bartosz, Troczyński Mariusz, Troczyński Mariusz, Troczyński Patryk, Troenich Piotr, Trofimiuk Marcin, Troiński Jacek, Trojan Paweł, Trojanowicz Marcin, Trojanowski Paweł, Trojanowski Tadeusz, Trojanowski Tomasz, Trojański Bogusław, Trojnar Dawid, Trojnar Teresa, Trojniak Łukasz, Troka Arkadiusz, Trokowicz Bartek, Trol Jadwiga, Trol Paweł, Tron Tomasz, Tropczyński Andrzej, Trosko Adam, Troszczyński Dariusz, Troszczyński Tomasz, Trudziński Mateusz, Trusiuk Jarosław, Truskołaska Lidia, Trusz Marcin, Truszczyński Rado, Truszkowska Jolanta, Truszkowski Karol, Truszkowski Lech, Trwaiński Jacek, Tryba Łukasz, Trybała Szymon, Trybała Marian, Trybek Grzegorz, Trybiło Maciej, Trybiło Paweł, Trybocki Dariusz, Trybowski Dariusz, Trybowski Krzysztof, Trybulsk Marek, Trybulski Marek, Trybuszewski Grzegorz, Trybuszewski Maciej, Tryk Krzysztof, Tryłski Roman, Trymbulak Tomasz, Tryzno Jakub, Trząski Jarek, Trzasalski Mariusz, Trzaska Marcin, Trzaska Michał, Trzaskalski Mariusz, Trzaski Jarosław, Trzaskowski Bartosz, Trzciński Andrzej, Trzciński Daniel, Trzciński Marcin, Trzciński Marek, Trzciński Stanisław, Trzebiatowski Waldemar, Trzebiński Rafał, Trzeciak Patryk, Trzeciak Przemek, Trzeciak Rafał, Trzeciak Sławomir, Trześniewski Łukasz, Trzeoniewski Marcin, Trzepacz Lech, Trzepański Marcin, Trzepizm Tomasz, Trzeszczyński Jacek, Trzewicarz Tomek, Trzewiczek Robert, Trzewik Hubert, Trzopek Maciek, Trzpiot Regina, Trzuskowski Przemysław, Tułpałowicz Zbigniew, Tubaja Mariusz, Tubielewicz Tomasz, Tubo Paweł, Tuchliński Adam, Tuchowski Paweł, Tucia Sławomir, Tucki Szymon, Tucki Tomasz, Tucki Wojciech, Tuczapski Patryk, Tuczyński Łukasz, Tuczyński Andrzej, Tudebska Marianna, Tujakowski Marcin, Tuka Damian, Tulejew Marcin, Tuleja Dariusz, Tulik Wojtek, Tuliński Jerzy, Tumalewicz Witold, Tumanowicz Robert, Tumidaj Przemysław, Tumidajewicz Michał, Tumidajewicz Stefania, Tuński Kacper, Tupaj Artur, Tupalski Kajetan, Tupalski Piotr, Tupiak Bogusław, Tupiak Michał, Tupikowski Grzegorz, Tuplikowski Grzegorz, Tura Adam, Turak Bolek, Turak Bolesław, Turak Dariusz, Turczak Adam, Turczak Bogdan, Turczyk Grzegorz, Turczyn Wojciech, Turczyniak Marek, Turczynowicz Paweł, Turczyński Krzysztof, Turczyński Maciej, Turek Arkadiusz, Turek Janusz, Turek Marcin, Turek Mariusz, Turek Mateusz, Turek Michał, Turek Sebastian, Turek Witold, Turkowski Marcin, Turkowski Tomasz, Turlej Antoni, Turlejski Rafał, Turnak Krzysztof, Turnau Grzegorz, Turniak Rafał, Turoń Łukasz, Turoszek Artur, Turowicz Rafał, Turowski

Jacek, Turowski Michał, Turowski Piotr, Turowski Wojciech, Turski Marcin, Turski Marek, Turski Przemysław, Turski Rafał, Turski Robert, Turzelski Łukasz, Tusiewicz Maciej, Tusiewicz Marek, Tusiński Jarosław, Tusiński Marcin, Tuszenicki Marek, Tuszko Marna, Tuszyński Hubert, Tuszyński Szymon, Tutaj Jakub, Tutak Tomasz, Twardokęs Piotr, Twardosz Grzegorz, Twardosz Henryk, Twardosz Krzysztof, Twardowska Hanna, Twardowska Sylwia, Twardowski Andrzej, Twardowski Bartek, Twardowski Daniel, Twardowski Hubert, Twardowski Tomasz, Twardzik Adam, Twaróg Marek, Twarowski Maciej, Tworek Paweł, Tworek Piotr, Tworek Sebastian, Tworowski Adam, Tworowski Wojciech, Tyze Tomasz, Tybor Andrzej, Tyborowski Adam, Tybura Patryk, Tyburcy Marek, Tyburek Rafał, Tyburowski Artur, Tyburski Łukasz, Tyc Anna, Tyc Arkadiusz, Tyczyński Konrad, Tyka Paweł, Tyka Szymon, Tykocki Robert, Tyl Adam, Tylak Agnieszka, Tylenda Paweł, Tylenda Rafał, Tylewski Tomasz, Tyliński Wojciech, Tylk Dariusz, Tylman Michał, Tylus Łukasz, Tymarkiewicz Andrzej, Tymecki Grzegorz, Tymendorf Paweł, Tymiec Marek, Tymiński Jarek, Tymiński Konrad, Tymochowicz Jacek, Tymochowicz Piotr, Tymon Janusz, Tymorek Marcin, Tymosiak Maciej, Tymoszczuk Andrzej, Tymoszyk Michał, Tyndyk Łukasz, Tyniec Wojciech, Tyniecki Wojciech, Typko Marian, Typło Sebastian, Tyrała Czarek, Tyrakowski Marcin, Tyrpa Anna, Tyrpa Zbigniew, Tyrlania Robert, Tysarowski Andrzej, Tyszka Lech, Tyszka Maciek, Tyszkiewicz Marcin, Tyszkiewicz Tomasz, Tyszoniuk Maciej, Tyszyk Aleksander, Tytyk Rafał

U

Użarowski Przemysław, Uarao Piotr, Ubski Tomasz, Ubysz Paweł, Uchal Jarosław, Uchmanowicz Adam, Uchło Jarosław, Uchto Zenon, Ucinek Przemysław, Uciński Grzegorz, Ufnal Jolanta, Ugert Mariusz, Ugoda Mariusz, Ugriczicz Lech, Ujdak Grzegorz, Ujma Jarosław, Ujma Sebastian, Ukleja Krzysztof, Ukleja Sebastian, Ulaczyk Krzysztof, Ulanowicz Anna, Ulanowski Mariusz, Ulanowski Tomasz, Ułatowski Mariusz, Ułatowski Michał, Ulbrych Robert, Ulcyfer Igor, Ulejczyk Krzysztof, Ulewicz Jakub, Ulewicz Mateusz, Ulewski Jakub, Ulkasz Piotr, Ulicka Helena, Uliczny Marcin, Ulikowski Mariusz, Uliszczak Szymon, Uliszewski Marcin, Ulita Adam, Ulitko Piotr, Ulma Mirosław, Ulman Krzysztof, Ulrich Tomek, Umięcki Michał, Umiński Dawid, Undziłło Andrzej, Uniat Artur, Unold Michał, Uocinowicz Jakub, Uocisławski Bolesław, Uocyk Paweł, Uptas Bartosz, Uradziński Artur, Uram Paweł, Urbam Andrzej, Urban Łukasz, Urban Andrzej, Urban Bartek, Urban Dariusz, Urban Edward, Urban Joachim, Urban Maciej, Urban Mariusz, Urban Miłosz, Urban Michał, Urban Paweł, Urban Radosław, Urban Tomasz, Urbańczyk Artur, Urbanczyk Jakub, Urbańczyk Janusz, Urbańczyk Jarosław, Urbanczyk Maciej, Urbańczyk Marcin, Urbańczyk Norbert, Urbańczyk Przemysław, Urbanczyk Rafał, Urbanek Adam, Urbanek Jacek, Urbanek Krystian, Urbanek Maciej, Urbanek Sylwester, Urbaniak Anna, Urbaniak Daniel, Urbaniak Krzysztof, Urbaniak Maciej, Urbaniak Patryk, Urbaniak Paweł, Urbaniak Piotr, Urbaniak Sebastian, Urbaniec Robert, Urbanik Adam, Urbanik Paweł, Urbanik Sebastian, Urbanik Tomek, Urbanik Wojciech, Urbaniuk Paweł, Urbanowicz Artur, Urbanowicz Jacek, Urbanowicz Piotr, Urbanowicz Szymon, Urbanowski Jarosław, Urbańska Krystyna, Urbański Adam, Urbański Artur, Urbański Bartosz, Urbański Daniel, Urbański Jan, Urbański Jarosław, Urbański Paweł, Urbanski Paweł, Urbański Piotr, Urbański Piotr, Urbański Przemysław, Urbański Sebastian, Urbański Sylwek, Urbański Tomek, Urbao Krystyna, Urbao Marcin, Urbas Marcin, Urbus Krzysztof, Uroczyński Marcin, Uroda Paweł, Uroda Wojciech, Ursel Andrzej, Urwanowicz Krzysztof, Urycki Dariusz, Uryga Marcin, Uryga Mikołaj, Urzeja Sebastian, Urzynicok Michał, Usarkiewicz Arek, Uscki Artur, Uscki Wojciech, Usielski Marcin, Ustaborowicz Paweł, Ustowski Bartłomiej, Ustowski Bartek, Ustrycki Marcin, Ustrzycki Janusz, Uszakow Michał, Uszyński Paweł, Utelmowski Tomasz, Utkała Marek, Utracki Paweł, Utrata Michał, Uzar Michał, Uzban Maciej, Uzdowski Mateusz, Uzdowski Michał, Uzdrowski Tomasz, Uziebło Krzysztof, Uznański Piotr, Uzowski Grzegorz

V

Valverde Artur, Vaskevicius Egidijus, Viola Henryk, Violaczek Maciej, Voelkel Piotr, Vogelgesang Michał, Vogt Adrian, Vorbrodt Marcin

W

Wąchała Grzegorz, Wąchała Wojciech, Wądołowski Adam, Wądolny Grzegorz, Wądolny Tomasz, Wągrowski Tadeusz, Wąsala Michał, Wąsiewicz Piotr, Wąsiewicz Rafał, Wąsik Łukasz, Wąsik Kuba, Wąsik Marek, Wąsik Przemysław, Wąsik Radosław, Wąsik Tomasz, Wąsik Urszula, Wąsikowski Daniel, Wąsikowski Łukasz, Wąsikowski Adam, Wąsikowski Daniel, Wąsocki Janusz, Wąsowicz Jan, Wąsowicz Filip, Wąsowicz Jan, Wąsowicz Krzysztof, Wąsowicz Maciek, Wąsowski Artur, Wąsowski Czarek, Wątorski Roman, Wątroba Jan, Wątroba Karol, Wątroba Leszek, Wątroba Marcin, Władek Piątek, Władyczak Janusz, Władyka Lesław, Włoch Izabela, Włoch Włodek, Włoch Wojciech, Włochiński Adam, Włochowicz Szymon, Włoczkowska Danuta, Włodarczak Dariusz, Włodarczak Karol, Włodarczak Tomasz, Włodarczyk Andrzej, Włodarczyk Artur, Włodarczyk Bartek, Włodarczyk Damian, Włodarczyk Dominik, Włodarczyk Jarosław, Włodarczyk Józef, Włodarczyk Karol, Włodarczyk Konrad, Włodarczyk Krzysiek, Włodarczyk Marcin, Włodarczyk Marek, Włodarczyk Mariusz, Włodarczyk Michał, Włodarczyk Paweł, Włodarczyk Piotr, Włodarczyk Przemysław, Włodarczyk Tomasz, Włodarczyk Witold, Włodarkiewicz Łukasz, Włodarski Jarosław, Włodarski Marek, Włodarski Mariusz, Włodarski Norbert, Włodarski Wiktor, Włodarz Mateusz, Włodyka Tomasz, Włudarczyk Przemysław, Wazydrag Marcin, Wałecki Marcin, Wałek Marcin, Wałęka Adam, Wałęsa Marcin, Wałkuski Tomasz, Wałosińska Alicja, Wabik Artur, Wacławczyk Rafał, Wacławek Krzysztof, Wacławski Łukasz, Wacławski Grzegorz, Wach Jarosław, Wachala Grzegorz, Wachełka Maciej, Wachholz Rafał, Wachholz Rafał, Wachla Leszek, Wachowiak Mateusz, Wachowicz Łukasz, Wachowicz Arek, Wachowicz Piotr, Wachowicz Wojciech, Wachtl Piotr, Wachulec Tomasz, Wachulec Władysław, Waciąga Kamil, Wacior Sławomir, Wacko Jarosław, Wacławek Michał, Wacławski Dawid, Wacnik Dariusz, Wacnik Janusz, Waczkowski Andrzej, Wadas Jerzy, Wadecki Marcin, Wadolek Krzysztof, Wadowski Jacek, Wadowski Leszek, Wadowski Tomasz, Wadowski Zenon, Waga Robert, Wagemann Marek, Wagner Marek, Wagner Michał, Wagner Rafał, Wajda Bartłomiej, Wajda Dariusz, Wajda Marcin, Wajdzik Mariusz, Wajerowicz Przemysław, Wajgiel Monika, Wajnberg Piotr, Wajrak Piotr, Wajs Sebastian, Wakulak Sylwester, Wakyszyński Dawid, Wal Robert, Walacik Bartosz, Walak Piotr, Walas Cezary, Walas Robert, Walasek Przemysław, Walaszczyk Łukasz, Walaszczyk Łukasz, Walaszczyk Emil, Walaszczyk Mariusz, Walaszczyk Tomasz, Walaszek Adrian, Walaszek Aleksander, Walaszek Dariusz, Walaszek Kamil, Walaszek Wojciech, Walawender Michał, Walawski Jacek, Walczak Adam, Walczak Barbara, Walczak Bartłomiej, Walczak Dariusz, Walczak Ewa, Walczak Jacek, Walczak Krzysztof, Walczak Lucjan, Walczak Maciej, Walczak Marcin, Walczak Paweł, Walczak Piotr, Walczak Przemek, Walczak Tomasz, Walczak Waldemar, Walczak Wojtek, Walczewski Krzysztof, Walczyk Adam, Walczyk Adrian, Walczyk Dariusz, Walczyk Grzegorz, Walczyk Patrick, Walczyński Arkadiusz, Waldemar Kalarus, Waldemar Pałach, Waldemar Wojdyła, Waldemar Woźniak, Walec Radosław, Waleczek Krzysztof, Walędziak Robert, Walędzik Karol, Walęga Wojciech, Walek Adam, Walek Piotr, Walenczak Tomasz, Walenda Maciej, Walendowski Zenon, Waleńdziak Piotr, Walentowski Maciek, Walentynowicz Bogumiła, Walentynowicz Mikołaj, Walentynowicz Wiesław, Walentynowicz Wojciech, Walerowicz Karol, Walerus Adam, Walesa Konrad, Waleszyński Marek, Walewski Marcin, Walica Marcin, Walichnowski Daniel, Walicki Bartosz, Walicki Robert, Walicki Tomasz, Waligóra Kacper, Waligóra Robert, Waligóra Tomasz, Waligórski Jarek, Waligórski Sebastian, Walinowicz Radosław, Waliński Łukasz, Waliszewski Przemysław, Waliszewski Rafał, Waliszko Mariusz, Walka Krzysztof, Walkiewicz Artur, Walkiewicz Marcin, Walkór Dariusz, Walków Dariusz, Walków Marzena, Walkowal Bartłomiej, Walkowiak Bartłomiej, Walkowiak Bartek, Walkowiak Hubert, Walkowicz Piotr, Walkowski Przemysław, Walkowski Michał, Walkowski Przemysła, Wallas Przemysław, Wallheim Patryk, Wallis Andrzej, Walo Paweł, Waloszczyk Łukasz, Waloszczyk Patrycjusz, Walter Łukasz, Walter Dariusz, Waluda Marek, Waluk Marcin, Waluk Tomasz, Walukiewicz Piotr, Walus Szymon, Walz Wojtek, Wanago Jakub, Wanat Marcin, Wanat Robert, Wanatko Konard, Wanatowicz Maciej, Wandachowicz Wiktor, Wandel Dariusz, Wandel Tomasz, Wandowski Łukasz, Wandzel Edward, Wanga Radosław, Waniek Hubert, Wanińska Bożena, Waniwska Bożena, Wankiewicz Mariusz, Wańkowicz Maciej, Wańkowicz Piotr, Wanot Marcin, Wantach Jacek, Wantuch Jacek, Wantuch Szymon, Wantułok Krzysztof, Wao Piotr, Waoda Bartłomiej, Waokiewicz Andrzej, Waokiewicz Barbara, Waokiewicz Katarzyna, Waokiewicz Maciej, Waoko Marcin, Waoniewski Patryk, Waoniewski Piotr, Wapienik Szymon, Warakomski Maciej, Warawko Piotr, Warawko Radosław, Warch Robert, Warchałowski Marcin, Warchoł Jacek, Warchoł Krzysztof, Warchoł Robert, Warchoł Krzysztof, Warchoł Wiesław, Warchołowski Marcin, Warczygłowa Łukasz, Warda Jarosław, Warda Witek, Wardęga Michał, Warduszko Maciej, Wardyga Jakub, Wardyn Tadeusz, Wardyński Zbigniew, Wardziak Tomasz, Wardzyński Jacek, Wardzyński Michał, Warężak Marcin, Warełuk Paweł, Warełuk Wojciech, Waremczuk Piotr, Waremski Radosław, Warenicki Dawid, Wareus Damian, Warkocz Roman, Warmuz Paweł, Warnicki Wiesław, Warok Jan, Warowny Artur, Warowny Ludwik, Warpechowski Paweł, Warski Marcin, Warszawski Dariusz, Warszawski Michał, Warszawski Paweł, Warszawski Stanisław, Warszawski Wojtek, Waruka Maciej, Warwasiński Paweł, Warywoda Sebastian, Warzański Marcin, Warzecha Andrzej, Warzecha Jakub, Warzecha Robert, Warzyński Radosław, Was Adam, Was Sebastian, Wasek Leszek, Waseńczuk Tomasz, Wasewicz Bartosz, Wasiak Agnieszka, Wasiak Dariusz, Wasiak Grzegorz, Wasiak Ireneusz, Wasiak Krzysztof, Wasiak Michał, Wasiak Patryk, Wasiak Piotr, Wasiak Sebastian, Wasieczko Barbara, Wasieł Jakub, Wasielewski Paweł, Wasiołewski Przemysław, Wasienkow Wadim, Wasiewicz Zbigniew, Wasik Przemysław, Wasil Grzegorz, Wasilewicz Piotr, Wasilewska Kamila, Wasilewski Adam, Wasilewski Andrzej, Wasilewski Bartosz, Wasilewski Bogdan, Wasilewski Cezary, Wasilewski Filip, Wasilewski Jarosław, Wasilewski Jerzy, Wasilewski Karol, Wasilewski Maciej, Wasilewski Marcin, Wasilewski Michał, Wasilewski Mikołaj, Wasilewski Paweł, Wasilewski Sebastian, Wasilewski Tomasz, Wasilewski Witold, Wasiłowski Arkadiusz, Wasiluk Marcin, Wasiluk Marek, Wasiluk Michał, Wasiński Maciej, Wasiński Paweł, Wasiołek Sławomir, Wasiuconek Robert, Wasiuk Tomasz, Waskiewicz Radosław, Wasowski Leszek, Wass Konrad, Wasylenko Arkadiusz, Wasyliszyn Patryk, Wasylko Przemysław, Waszak Bartłomiej, Waszak Jarosław, Waszak Paweł, Waszczak Artur, Waszczuk Maciej, Waszczuk Piotr, Waszczykowski Łukasz, Waszkiewicz Łukasz, Waszkiewicz Łukasz, Waszkiewicz Anna, Waszkiewicz Maciej, Waszkiewicz Mariusz, Waszut Michał, Wata Mateusz, Watkowski Bartek, Watkowski Daniel, Watoła Mariusz, Watras Marcin, Watras Tomasz, Watroba Marek, Watroba Tomasz, Watychowicz Jakub, Wawer Marcin, Wawreniuk Marcin, Wawrocki Rafał, Wawrowski Krzysztof, Wawrowski Rafał, Wawruszak Adam, Wawryka Lech, Wawrykowicz Marek, Wawryn Konrad, Wawrzaszek Marcin, Wawrzewski Paweł, Wawrzewski Piotr, Wawrzkiewicz Mikołaj, Wawrzkiewicz Paweł, Wawrzonek Grzegorz, Wawrzycki Rafał, Wawrzyk Mariusz, Wawrzymczak Daniel, Wawrzyńczak Daniel, Wawrzynek Maciej, Wawrzyniak Bartosz, Wawrzyniak Danuta, Wawrzyniak Grzegorz, Wawrzyniak Jakub, Wawrzyniak Jarosław, Wawrzyniak Konrad, Wawrzyniak Leszek, Wawrzyniak Maciej, Wawrzyniak Marcin, Wawrzyniak Mariusz, Wawrzyniak Piotr, Wawrzyniak Sandra, Wawrzyniak Tomasz, Wawrzyszczuk Łukasz, Wawrzyszko Kamil, Wawrzyszko Wojciech, Wawszczyk Łukasz, Wawszczyk Błażej, Wawszkowicz Maciej, Wcisło Łukasz, Wcisło Artur, Wcisło Mariusz, Wcisłak Jan, Wdowczyk Jan, Wdowczyk Leszek, Wdowczyk Michał, Wdowiak Kamil, Wdowiak Szymon, Wdowiak Tomasz, Wdowiak Wojciech, Wdowicki Ryszard, Wdowicz Błażej, Wdowicz Kamil, Wdowikowski Marcin, Wdowiński Sebastian, Wdziękoński Marek, Wełna Michał, Wełnicki Piotr, Weber Paweł, Węcławiak Piotr, Węcławski Jarosław, Wechkun Kamil, Wechman Tomek, Wechmann Tomasz, Wecławski Piotr, Węclewicz Tomasz, Węclewski Damian, Weczerek Marek, Wędzina Piotr, Wędzny Darek, Węgiełek Michał, Węgiel Michał, Węgiera Mariusz, Węgierski Filip, Węgierski Marcin, Węglarz Tomasz, Węglarz Paweł, Węglarz Tomek, Węglewski Ryszard, Węgliński Marcin, Węgiorz Paweł, Węgner Przemysław, Węgrecki Piotr, Węgrzyk Grzegorz, Węgrzyn Adam, Węgrzyn Grzegorz, Węgrzyn Krzysztof, Węgrzyn Maria, Węgrzyn Mieczysław, Węgrzyn Piotr, Węgrzyn Robert, Węgrzyn Stefan, Węgrzynek Łukasz, Węgrzynowicz Kamil, Węgrzynowicz Krzysztof, Węgrzynowski Maciej, Węgrzynowski Tomasz, Węgrzynowski Wojciech, Węgrzyński Wojtek, Weidl Tomasz, Weihberg Marek, Weinreb Paweł, Weisło Andrzej, Weisbrot Marcin, Weiss Adam, Weiss Marek, Weiss Mieczysław, Wejda Mariusz, Wejder Dariusz, Wejman Rafał, Wejner Radosław, Wejtko Marcin, Welc Michał, Welna Tomasz, Welner Marcin, Welnicki Piotr, Wencel Bogdan, Wencel Daniel, Wende Łukasz, Wendland Grzegorz, Wengrzik Piotr, Wenta Paweł, Wentowski Kuba, Weśnik Mirosław, Weppe Piotr, Weraksa Paweł, Werbiński Daniel, Werecik Jurek, Wereich Dariusz, Weremczuk Jarosław, Wereska Janina, Wereszko Halina, Weria Marcin, Werner Edward, Werner Tadeusz, Wersły Andrzej, Wertelecki Ryszard, Wertz Bogdan, Werulik Marek, Werwiński Piotr, Weryk Maciej, Weryk Witold, Werys Szymon, Weryszko Joanna, Węsierski Przemysław, Wesołek Andrzej, Wesołek Marcin, Wesołowicz Andrzej, Wesołowicz Andrzej, Wesołowski Łukasz, Wesołowski Andrzej, Wesołowski Grzegorz, Wesołowski Jarosław, Wesołowski Krzysztof, Wesołowski Marcin, Wesołowski Michał, Wesołowski Patryk, Wesołowski Paweł, Wesołowski Piotr, Wesołowski Piotr, Wesołowski Radek, Wesołowski Radosław, Wesołowski Robert, Wesołowski Stanisław, Wesołowski Szymon, Wesołowski Szymon, Wesołowski Tomek, Wesoły Przemysław, Westa Arek, Westwalewicz Łukasz, Wewiórski Paweł, Weychert Janusz, Weyna Michał, Weyna Tomasz, Węzławski Krzysztof, Wezdecki Igor, Wiącek Łukasz, Wiącek Ewa, Wiącek Kuba, Wiącek Marcin, Wiącek Radosław, Wiącek Sebastian, Wiązania Marcin, Wiacek Marian, Wiaczkis Przemysław, Wiaderek Kamil, Wiaderek Teresa, Wiaderny Jacek, Wiaderny Marek, Wiankowski Łukasz, Wiaterek Andrzej, Wiatr Elżbieta, Wiatrowski Tomasz, Wicnary Marcin, Wicher Przemysław, Wicherek Andrzej, Wicherek Maciej, Wichiński Marek, Wichrowski Maciej, Wichrowski Wojciech, Wiciński Janusz, Wiciński Rafał, Widła Marek, Widłak Bartosz, Widacki Przemysław, Widełka Rafał, Widel Patryk, Widelski Grzegorz, Widenka Marcin, Wideński Bartłomiej, Widera Maciej, Widera Sebastian, Widera Tomasz, Widera Wiktor, Widera Wojciech, Widłuch Jarosław, Widuch Ryszard, Widuch Zenon, Widuchowski Tomasz, Widurski Tomasz, Widynowicz Tomasz, Widz Grzegorz, Więcław Damian, Więcław Jacek, Więcław Mikołaj, Więcławski Konrad, Wiecek Krzysztof, Więcek Przemysław, Wiecek Rafał, Więcek Sebastian, Wiech Andrzej, Więch Marcin, Więch Przemysław, Wiecha Piotr, Wiechec Jacek, Wiechna Krzysztof, Wiechowski Krzysztof, Wiechrowski Maciej, Więcierz Dariusz, Więckiewicz Tomek, Wiecko Rafał, Więcko Tomasz, Więckowski Artur, Więckowski Grzegorz, Wieckowski Marian, Więckowski Michał, Więckowski Tomasz, Wieckowski Wojciech, Wieclawek Przemek, Więcławek Przemysław, Wiecławski Konrad, Wieczorek Łukasz, Wieczorek Baniamin, Wieczorek Bartłomiej, Wieczorek Daniel, Wieczorek Dariusz, Wieczorek Dawid, Wieczorek Grzegorz, Wieczorek Jacek, Wieczorek Jarek, Wieczorek Jarosław, Wieczorek Jędras, Wieczorek Jeremi, Wieczorek Krzysztof, Wieczorek Maciej, Wieczorek Marcin, Wieczorek Marek, Wieczorek Mariusz, Wieczorek Michał, Wieczorek Mirosław, Wieczorek Paweł, Wieczorek Piotr, Wieczorek Robert, Wieczorek Roman, Wieczorek Sebastian, Wieczorek Tomasz, Wieczorek Wadim, Wieczorek Wojciech, Wieczorkiewicz Paweł, Wieczorkiewicz Roman, Wieczorkowski Jacek, Wiedrowicz Piotr, Wiejak Bartłomiej, Wiejak Jarosław, Wieland Euzebiusz, Wielbiński Rafał, Wielebiński Tomasz, Wielechowski Mirosław, Wielgo Marcin, Wielgołewski Dariusz, Wielgołewski Marcin, Wielgomas Tomek, Wielgosz Jacek, Wielgosz Jolanta, Wielgosz Leszek, Wielgoszewski Przemysław, Wielgus Dominik, Wielich Sławomir, Wielicki Michał, Wieliczko Marek, Wieliński Krzysztof, Wielkopolski Paweł, Wieloch Łukasz, Wieloch Andrzej, Wielocha Mikołaj, Wielocha Paweł, Wielogórski Robert, Wielogosz Jakub, Wieloszewski Przemysław, Wielowiński Piotr, Wiemczyk Filip, Wienbicki Paweł, Wiencek Rafał, Wienke Patryk, Wieoniak Marcin, Wierbol Bartłomiej, Wierciak Bartosz, Wiercigroch Stanisław, Wierciński Marcin, Wierciński Wojciech, Wiercioch Sławomir, Wiercioch Tomasz, Wieremiej Grzegorz, Wiernicki Jerzy, Wierszewski Krzysztof, Wieruszewski Andrzej, Wierzba Dorota, Wierzba Władysław, Wierzbanowski Patryk, Wierzbicki Łukasz, Wierzbicki Łukasz, Wierzbicki Arek, Wierzbicki Dariusz, Wierzbicki Grzegorz, Wierzbicki Kazimierz, Wierzbicki Krzysztof, Wierzbicki Marcin, Wierzbicki Marek, Wierzbicki Michał, Wierzbicki Paweł, Wierzbicki Paweł, Wierzbicki Przemysław, Wierzbicki Sebastian, Wierzbicki Witold, Wierzbicki Wojciech, Wierzbinka Marek, Wierzbowicz Bartosz, Wierzbowski Maciej, Wierzbowski Marcin, Wierzchowiak Monika, Wierzchowski Adam, Wierzchowski Marcin, Wierzchowski Wojciech, Wierzchucki Piotr, Wierzejski Tomasz, Wierzewski Bartek, Wierzewski Bartosz, Wierzycki Mariusz, Wierzyński Piotr, Wiesław Mądroch, Wiesiołek Michał, Wiesiołek Rafał, Wiesner Wojciech, Wieszczycki Daniel, Wieszołek Stanisław, Wietchy Marek, Wieteska Michał, Wietraszuk Paweł, Wietrzykowski Marek, Wietrzyński Kamil, Wietrzyński Kamil, Wietuch Marek, Wiewióra Przemek, Wiewióra Wojciech, Wiewiórka Marcin, Wiewiórski Krzysztof, Wiewiórski Paweł, Wiewiórski Witold, Wigrowski Bartłomiej, Wij Marcin, Wijas Łukasz, Wijatkowski Robert, Wijatkowski Wojciech, Wikło Krzysztof, Wika-Czarnowski Michał, Wikiera Bartosz, Wikiera Michał, Wikierski Łukasz, Wikierski Michał, Wiklak Radosław, Wiklas Piotr, Wikliński Daniel, Wiktor Miłosz, Wiktor Zbigniew, Wiktorowicz Krzysztof, Wiktorowicz Marcin, Wiktorowicz Tomasz, Wiktorowski Piotr, Wilangowski Maciej, Wilanowski Łukasz, Wilanowski Tomasz, Wilaszek Józef, Wilczak Jakub, Wilczak Marcin, Wilczak Michał, Wilczek Bartek, Wilczek Ireneusz, Wilczek Jakub, Wilczek Leszek, Wilczek Michał, Wilczek Piotr, Wilczewski Gracjan, Wilczewski Michał, Wilczewski Piotr, Wilczewski Sebastian, Wilczkowski Leon, Wilczopolski Wiesław, Wilczura Anna, Wilczura Jan, Wilczura Paweł, Wilczyńska Edyta, Wilczyński Łukasz, Wilczyński Adam, Wilczyński Andrzej, Wilczyński Grzegorz, Wilczyński Maciej, Wilczyński Mateusz, Wilczyński Michał, Wilczyński Paweł, Wilczyński Rafał, Wilczyński Sebastian, Wilczyński Tomasz, Wilczyński Waldemar, Wild Grzegorz, Wildner Bartłomiej, Wileczek Paweł, Wilemski Paweł, Wilen-

ski Michał, Wilewski Marcin, Wilewski Marek, Wilewski Paweł, Wilhelm Paweł, Wilim Łukasz, Wiliński Łukasz, Wiliński Maciej, Wiliński Marcin, Wilk Andrzej, Wilk Arkadiusz, Wilk Dawid, Wilk Gregor, Wilk Grzegorz, Wilk Jan, Wilk Kamil, Wilk Krystian, Wilk Krzysztof, Wilk Leszek, Wilk Marcin, Wilk Michał, Wilk Paweł, Wilk Piotr, Wilk Remigiusz, Wilk Roland, Wilk Sławomir, Wilk Seweryn, Wilk Tomasz, Wilkanowski Jacek, Wilke Tomasz, Wilkoński Michał, Wilkos Artur, Wilkos Jarosław, Wilkosz Dariusz, Wilkosz Dawid, Wilkosz Krzysztof, Wilkowicz Mirosław, Wilkowski Jakub, Willich Rafał, Wiluo Tomasz, Wilusz Piotr, Wincenciak Krzysztof, Winczakiewicz Agnieszka, Winczakiewicz Robert, Winiarczyk Maciej, Winiarczyk Marcin, Winiarczyk Mariusz, Winiarczyk Przemysław, Winiarczyk Tadeusz, Winiarska Krystyna, Winiarski Jacek, Winiarski Jarosław, Winiarski Jedrzej, Winiarski Michał, Winiarski Paweł, Winiarski Robert, Winiarz Artur, Winiecki Michał, Winiecki Tomasz, Winiel Krzyszof, Winkiel Krzysztof, Winkiel Krzysztof, Winkler Marcin, Winkler Piotr, Winkler Romek, Winkowski Czarek, Winkowski Krzysztof, Winnicka Ewa, Winnicki Marcin, Wiśniewski Krzysztof, Wiśniewski Łukasz, Wiśniewski Adam, Wiśniewski Adrian, Wiśniewski Andrzej, Wiśniewski Artur, Wiśniewski Bartek, Wiśniewski Dariusz, Wiśniewski Jacek, Wiśniewski Jakub, Wiśniewski Jan, Wiśniewski Jarosław, Wiśniewski Jerzy, Wiśniewski Jurek, Wiśniewski Kamil, Wiśniewski Krzysztof, Wiśniewski Maciej, Wiśniewski Marcin, Wiśniewski Marcin Karol, Wiśniewski Marek, Wiśniewski Mateusz, Wiśniewski Michał, Wiśniewski Paweł, Wiśniewski Piotr, Wiśniewski Radosław, Wiśniewski Robert, Wiśniewski Tomasz, Wiśniewski Waldemar, Wiśniowski Bogdan, Wiśniowski Maciej, Wiśniowski Marcin, Wiśniowski Marek, Wiśniowski Tomasz, Wiśsna Mariusz, Wiolacki Przemek, Wioniewski Jan, Wirazka Czesław, Wisińska Kasia, Wisłowski Mateusz, Wisniewska Ola, Wisniewski Aleksander, Wisniewski Andrzej, Wisniewski Bartosz, Wisniewski Dariusz, Wisniewski Dominik, Wisniewski Gracjan, Wisniewski Jacek, Wisniewski Jarek, Wisniewski Kamil, Wisniewski Krzysztof, Wisniewski Kuba, Wisniewski Leszek, Wisniewski Marcin, Wisniewski Marek, Wisniewski Mariusz, Wisniewski Michał, Wisniewski Paweł, Wisniewski Piotr, Wisniewski Przemysław, Wisniewski Rafał, Wisniewski Sławomir, Wisniewski Tomasz, Wiszczyński Wojciech, Wiszniewski Jarosław, Wiszniewski Piotr, Wiszniewski Radosław, Wiszniowski Maciej, Wiszowaty Piotr, Wit Piotr, Wita Marcin, Wita Radosław, Witas Paweł, Witas Rafał, Witaszek Grzegorz, Witaszek Stanisław, Witczak Artur, Witczak Bogusław, Witczak Dawid, Witczak Grzegorz, Witczak Piotr, Witecki Łukasz, Witecki Bartosz, Witecki Krzysztof, Witecki Michał, Witek Bartosz, Witek Daniel, Witek Przemysław, Witek Robert, Witek Roman, Witek Sławomir, Witek Sebastian, Witenberg Karol, Witfer Jacek, Witka Paweł, Witka Przemysław, Witkos Andrzej, Witkowiak Maciej, Witkowicz Robert, Witkowska Anna, Witkowska Danuta, Witkowski Adrian, Witkowski Andrzej, Witkowski Bartosz, Witkowski Bronisław, Witkowski Dariusz, Witkowski Grzegorz, Witkowski Jacek, Witkowski Jarosław, Witkowski Kamil, Witkowski Krzysztof, Witkowski Marcin, Witkowski Maurycy, Witkowski Michał, Witkowski Piotr, Witkowski Przemek, Witkowski Przemysław, Witkowski Tomasz, Witkowski Witold, Witkowski Wojciech, Witman Maciej, Witold Daniel, Witomski Piotr, Witon Bartosz, Witosławski Adam, Witosławski Piotr, Witowski Łukasz, Witt Grzegorz, Wittek Edgar, Wittkowski Michał, Wittmeyer Andrzej, Witulski Krzysztof, Witwicki Karol, Witwicki Sebastian, Witz Marek, Wiwatowski Radek, Wizła Piotr, Wiznerowicz Krzysztof, Wlazły Grzegorz, Wlazły Maciej, Wlaziński Jacek, Wlizlo Grzegorz, Wloch Dominik, Wlochiński Adam, Wlochowicz Szymon, Wlodarczak Michał, Wlodarczyk Łukasz, Wlodarczyk Jacek, Wlodarczyk Marcin, Wlodarczyk Radosław, Wlodarczyk Sławek, Wlodarkiewicz Łukasz, Wlodarski Filip, Wlodarski Henryk, Wlodarski Jarosław, Wlodarski Piotr, Wlodek Szczepan, Wlodyka Tomasz, Wlosik Mirosław, Wludecki Andrzej, Wnek Przemysław, Wnękowski Daniel, Wnuczko Radosław, Wnuk Marcin, Wnuk Michał, Wnuk Radosław, Wnuk Sławomir, Wnuk Wiesław, Wnukowski Daniel, Woźniak Łukasz, Woźniak Adam, Woźniak Adrian, Woźniak Dariusz, Woźniak Krzysztof, Woźniak Mateusz, Woźniak Mikołaj, Woźniak Monika, Woźniak Paweł, Woźniak Piotr, Woźniak Przemysław, Woźniak Rafał, Woźniak Sławomir, Woźniak Tomasz, Woźniak Wojciech, Woźniczka Wojciech, Wołczyk Michał, Wołejko Marcin, Wołek Mateusz, Wołkowicki Marcin, Wołkowicz Miłosz, Wołkowicz Paweł, Wołoch Ewa, Wołosz Marek, Wołoszczyk Tomasz, Wołoszyn Dariusz, Wołoszyn Grzegorz, Wołoszyn Jarosław, Wołoszyn Mariusz, Wołoszyn Mateusz, Wołowiec Andrzej, Wołowski Rafał, Wobiszczewicz Wojciech, Woch Jerzy, Woch Grzegorz, Woch Jerzy, Wochowiec Maria, Wochowski Jakub, Wocior Marcin, Woció Marcin, Woda Jacek, Woda Marek, Wodarczyk Arkadiusz, Wodecki Andrzej, Wodecki Marcin, Wodejko Mateusz, Wodelski Arek, Wodelski Arkadiusz, Wodkowski Łukasz, Wodyk Dominik, Wocyńska Beata, Wodzicki Karol, Wodziński Paweł, Woicki Tomasz, Woitczak Stefan, Wojaczek Michał, Wojaczyński Jacek, Wojajczyk Jakub, Wojak Grzegorz, Wojak Ryszard, Wojakowski Beniamin, Wojakowski Marcin, Wojakowski Rafał, Wojan Marcin, Wójciak Andrzej, Wojcicki Adam, Wójcicki Bartosz, Wójcicki Grzegorz, Wójcicki Jurek, Wojcicki Kamil, Wójcicki Piotr, Wójcicki Przemek, Wójcicki Tomasz, Wojciech Justyna, Wojciechowicz Paweł, Wojciechowicz Wojciech, Wojciechowska Aleksandra, Wojciechowska Wiesława, Wojciechowski Łukasz, Wojciechowski Adam, Wojciechowski Artur, Wojciechowski Dariusz, Wojciechowski Filip, Wojciechowski Grzegorz, Wojciechowski Jacek, Wojciechowski Janusz, Wojciechowski Jerzy, Wojciechowski Karol, Wojciechowski Konrad, Wojciechowski Krzysztof, Wojciechowski Kuba, Wojciechowski Maciej, Wojciechowski Marcin, Wojciechowski Marek, Wojciechowski Michał, Wojciechowski Miron, Wojciechowski Nikodem, Wojciechowski Norbert, Wojciechowski Paweł, Wojciechowski Piotr, Wojciechowski Rafał, Wojciechowski Robert, Wojciechowski Sebastian, Wojciechowski Szymon, Wojciechowski Tomasz, Wojciechowski Witold, Wojciekiewicz Wojciech, Wojcierzak Łukasz, Wojcieski Rafał, Wojcieszek Sebastian, Wojcieszuk Piotr, Wójciga Marek, Wójcik Włodzimierz, Wójcik Łukasz, Wójcik Adam, Wójcik Aleksander, Wójcik Andrzej, Wójcik Barbara, Wójcik Bartosz, Wójcik Dominik, Wójcik Elżbieta, Wójcik Ewa, Wójcik Grzegorz, Wójcik Ireneusz, Wójcik Jacek, Wójcik Jan, Wójcik Janusz, Wójcik Jarosław, Wójcik Jerzy, Wójcik Jolanta, Wójcik Justyn, Wójcik Kamil, Wójcik Karol, Wójcik Konrad, Wójcik Krzysztof, Wójcik Maciej, Wójcik Marcin, Wójcik Marek, Wójcik Mariola, Wójcik Mariusz, Wójcik Mateusz, Wójcik Miłosz, Wójcik Michał, Wójcik Mirosław, Wójcik Patryk, Wójcik Paweł, Wójcik Piotr, Wójcik Przemysław, Wójcik Rafał, Wójcik Remigiusz, Wójcik Robert, Wójcik Stanisław, Wójcik Tomasz, Wójcik Włodzimierz, Wójcik Wojciech, Wójcikiewicz Bartosz, Wójcikiewicz Jan, Wójcikowski Piotr, Wójciński Jan, Wojczakowski Łukasz, Wojczałowski Łukasz, Wojczek Michał, Wojda Tomasz, Wojda Andrzej, Wojda Artur, Wojda Dariusz, Wojda Igor, Wojda Jacek, Wojda Michał, Wojdak Jacek, Wojdat Grzegorz, Wojdat Maciej, Wojdat Przemek, Wojde Jacek, Wojdyła Bartosz, Wojdyga Jakub, Wojdyga Janusz, Wojenko Krzysztof, Wojenkowski Rafał, Wojeński Józek, Wojewoda Andrzej, Wojewoda Ireneusz, Wojewoda Przemysław, Wojewoda Sebastian, Wojewoda Tomasz, Wojewodzic Paweł, Wojewodzik Rafał, Wojewódzki Szczepan, Wojnach Paweł, Wojnar Bartłomiej, Wojnar Bartek, Wojnar Janusz, Wojnar Krzysztof, Wojnar Maria, Wojnar Tomek, Wojnarowicz Marian, Wojnarowska Małgorzata, Wojnicz Marcin, Wojno Bartosz, Wojno Michał, Wojnowski Jarosław, Wojnowski Piotr, Wojsa Paweł, Wojsław Marek, Wojszko Krzysztof, Wojtach Edward, Wojtal Marcin, Wojtala Maciej, Wojtala Michał, Wojtala Wojciech, Wojtalewicz Andrzej, Wojtalewicz Piotr, Wojtania Piotr, Wojtao Arkadiusz, Wojtao Piotr, Wojtao Radosław, Wojtao Sławomir, Wojtas Arek, Wojtas Jarosław, Wojtas Konrad, Wojtas Krzysztof, Wojtas Małgorzata, Wojtas Marian, Wojtas Piotr, Wojtas Sebastian, Wojtas Tomasz, Wojtas Wojciech, Wojtasiak Daniel, Wojtasiewicz Michał, Wojtasik Andrzej, Wojtasik Marcin, Wojtasik Sylwia, Wojtaszek Łukasz, Wojtaszek Jerzy, Wojtaszko Maciej, Wojtczak Adam, Wojtczak Dominik, Wojtczak Jacek, Wojtczak Maciej, Wojtczak Marcin, Wojtczak Piotr, Wojtczak Tomasz, Wojtecki Maciej, Wojteczek Jakub, Wojtek Dominik, Wojtis Arkadiusz, Wojtiuk Karol, Wojtiuk Piotr, Wojtków Michał, Wojtkowiak Agnieszka, Wojtkowiak Jerzy, Wojtkowiak Krzysztof, Wojtkowiak Przemysław, Wojtkowski Łukasz, Wojtkowski Michał, Wojtkowski Roman, Wojtowicz Łukasz, Wójtowicz Albert, Wójtowicz Ewa, Wojtowicz Grzegorz, Wójtowicz Jacek, Wojtowicz Jakub, Wojtowicz Jarek, Wójtowicz Jarosław, Wójtowicz Krzysztof, Wojtowicz Marek, Wójtowicz Mirosław, Wójtowicz Paweł, Wójtowicz Piotr, Wojtowicz Radek, Wojtowicz Rafał, Wójtowicz Sebastian, Wojtowicz Tomasz, Wójtowicz Wojtek, Wójtowicz Witold, Wojtowski Michał, Wojtukiewicz Łukasz, Wojtulewicz Kamil, Wojtunik Adam, Wojtunik Jolanta, Wojtus Paweł, Wojtusiak Piotr, Wojtusik Adam, Wojtusik Rafał, Wojtuszkiewicz Marek, Wojtyczka Aleksander, Wojtyczka Wojciech, Wojtyna Adam, Wojtyna Dariusz, Wojtyna Rafał, Wojtyna Roman, Wojtynek Artur, Wojtynek Roman, Wojtyra Michał, Wojtysiak Łukasz, Wojtysiak Paweł, Wojtysiak Tomasz, Wola Sebastian, Wolak Michał, Wolak Tomasz, Wolanczyk Piotr, Wolański Jarosław, Wolański Krzysztof, Wolański Marcin, Wolański Michał, Wolański Zbyszek, Wolarek Michał, Wolbek Tomasz, Wolczak Jacek, Wolczyna Borys, Wolczyński Tomasz, Woldański Sebastian, Woldrich Piotr, Wolek Przemysław, Wolf Paweł, Wolfart Piotr, Wolfram Paweł, Wolińska Beata, Wolińska Krystyna, Wolińska Maja, Woliński Andrzej, Woliński Bartek, Woliński Marcin, Woliński Mariusz, Woliński Michał, Woliński Paweł, Woliński Piotr, Woliński Piotrek, Woliński Przemek, Woliński Rafał, Woliński Roman, Woliński Sławomir, Woliński Sławomir, Woliński Tomasz, Wolk Marcin, Wolkowicki Marcin, Wolkowicz Miłosz, Wolnicki Patryk, Wolnicki Rafał, Wolniewicz Jakub, Wolniewicz Przemek, Wolnik Antoni, Wolny Łukasz, Wolny Adam, Wolny Grzegorz, Wolny Krzysztof, Wolny Marcin, Wolny Mateusz, Wolny Wojciech, Wolodzko Andrzej, Wolosz Janusz, Woloszyn Jan, Woloszyn Marek, Woloszyn Mariusz, Wolowicz Kamil, Wolski Łukasz, Wolski Adrian, Wolski Bartosz, Wolski Edward, Wolski Krzysztof, Wolski Marcin, Wolski Paweł, Wolski Piotr, Wolski Robert, Wolski Sergiusz, Wolski Zbigniew, Wolsza Patryk, Wolszczak Grzegorz, Wolszczak Leszek, Wolszczak Tomasz, Wolsztyński Maciej, Wolwowicz Michał, Wończyk Kacper, Wondek Kamil, Woniurski Igor, Wons Jakub, Woć Łukasz, Woć Daniel, Woć Jacek, Woć Paweł, Wocko Piotr, Worcholowski Grzegorz, Wordęga Tomasz, Wordziński Rafał, Worek Marcin, Worek Radosław, Worek Tomasz, Wornik Marcin, Woroniak Przemek, Woroniak Tomasz, Woroniec Paweł, Woroniecki Michał, Worońko Robert, Woronowicz Piotr, Worosz Rafał, Worożiński Marcin, Worytko Grzegorz, Worzleicki Miłosz, Wosiewicz Piotr, Wosik Jarek, Wosik Michał, Wostiuk Piotr, Woszczyna Wojciech, Woszczyński Marcin, Woszczyński Marek, Woszczyński Tadeusz, Wotawa Mateusz, Wower Igor, Wowro Sebastian, Woyda Jacek, Woźniacki Konrad, Woźniak Łukasz, Woźniak Adrian, Woźniak Andrzej, Woźniak Anna, Woźniak Bartłomiej, Woźniak Grzegorz, Woźniak Jakub, Woźniak Krystian, Woźniak Krzysztof, Woźniak Maciej, Woźniak Marcin, Woźniak Marek, Woźniak Mikołaj, Woźniak Paweł, Woźniak Piotr, Woźniak Przemek, Woźniak Przemysław, Woźniak Rafał, Woźniak Robert, Woźniak Sławomir, Woźniak Sebastian, Woźniak Tomasz, Woźniak Wiktor, Woźniak Wojciech, Woźniakowski Marek, Woźnica Krystian, Woźnica Sławomir, Woźnicki Łukasz, Woźnicki Bartek, Woźnicki Jerzy, Woźniczko Michał, Woytera Artur, Woytynowski Jacek, Wozich Konrad, Wozignój Radosław, Woziński Mateusz, Wozniak Łukasz, Wozniak Łukasz, Wozniak Adam, Wozniak Cezary, Wozniak Dariusz, Wozniak Grzegorz, Wozniak Henryk, Wozniak Leszek, Wozniak Marek, Wozniak Mateusz, Wozniak Michał, Wozniak Paweł, Wozniak Przemysław, Wozniak Sławomir, Wozniak Tomasz, Wozniak Tomek, Woznica Michał, Woznica Olaf, Woznica Paweł, Woznica Tomasz, Woznicki Artur, Woznicki Bartek, Wozniczka Arek, Wrabel Tomasz, Wracławek Bogusław, Wręzlewicz Przemysław, Wridert Przemysław, Wróżyński Bogdan, Wróbel Krzysztof, Wróbel Łukasz, Wróbel Adam, Wróbel Andrzej, Wróbel Artur, Wróbel Daniel, Wróbel Dariusz, Wróbel Dawid, Wróbel Jerzy, Wróbel Krzysztof, Wróbel Maciej, Wróbel Marcin, Wróbel Mariusz, Wróbel Michał, Wróbel Mikołaj, Wróbel Paweł, Wróbel Przemysław, Wróbel Radosław, Wróbel Roman, Wróbel Sławomir, Wróbel Tomasz, Wróbel Zbigniew, Wróblewski Łukasz, Wróblewski Arek, Wróblewski Bartłomiej, Wróblewski Grzegorz, Wróblewski Jakub, Wróblewski Janusz, Wróblewski Krzysztof, Wróblewski Maciej, Wróblewski Marcin, Wróblewski Marek, Wróblewski Marian, Wróblewski Michł, Wróblewski Michał, Wróblewski Piotr, Wróblewski Radosław, Wróblewski Robert, Wróblewski Sebastian, Wróblewski Wojciech, Wróblewski Zenon, Wrocławski Sławomir, Wrochna Marcin, Wrocławski Radosław, Wrocławski Sławek, Wrodarczyk Marcin, Wrona Łukasz, Wrona Andrzej, Wrona Bartosz, Wrona Bożydar, Wrona Grzegorz, Wrona Ireneusz, Wrona Iwona, Wrona Jan, Wrona Jerzy, Wrona Józef, Wrona Karol, Wrona Marcin, Wrona Marek, Wrona Piotr, Wrona Przemysław, Wrona Seweryn, Wrona Tomasz, Wrona Wojciech, Wroniewicz Paweł, Wronikowski Kamil, Wronikowski Marcin, Wroniszewski Marcin, Wronka Adrian, Wronka Marcin, Wronowski Konrad, Wrońska Joanna, Wroński Artur, Wroński Grzegorz, Wroński Jarosław, Wroński Krzysztof, Wroński Marcin, Wroński Marek, Wroński Paweł, Wroński Piotr, Wroński Przemysław, Wroński Tadeusz, Wroński Wojciech, Wrubiński Mariusz, Wruszkowiak Witold, Wrutniak Kuba, Wrzecionek Tomasz, Wrzeciono Krzysztof, Wrzeoniak Robert, Wrzeoniewski Daniel, Wrzeoniewski Tomasz, Wrzesien Piotr, Wrzesień Radosław, Wrzesień Rafał, Wrzesień Wojciech, Wrzesińska Anna, Wrzesiński Grzegorz, Wrzesiński Grzegorz, Wrzesiński Norbert, Wrzesiński Ryszard, Wrzesiński Tomasz, Wrzeszcz Krzysztof, Wrzeszcz Sławomir, Wrzołek Wojciech, Wrzochel Arkadiusz, Wrzochol Arkadiusz, Wrzodak Konrad, Wrzos Stanisław, Wrzosek Adrian, Wrzosek Maciej, Wrzosek Paweł, Wrzosek Tomasz, Wrzyszcz Bartosz, Wszołek Marek, Wszołek Michał, Wszołek Wacek, Wusałowski Wojciech, Wyżga Mikołaj, Wyłupek Andrzej, Wybacz Marcin, Wybierałski Piotr, Wyborski Przemysław, Wybraniec Adam, Wybraniec Michał, Wybranowski Andrzej, Wybranowski Tomek, Wybrański Maciej, Wychota Aleksander, Wychowałek Krzysztof, Wychowaniec Mariusz, Wychrystenko Łukasz, Wyciągłowski Mateusz, Wyciolak Grzegorz, Wyczyński Tomasz, Wyder Michał, Wydmański Paweł, Wydra Bartłomiej, Wydra Rafał, Wydra Waldemar, Wydra Wojciech, Wydrzyński Grzegorz, Wydrzyński Tadeusz, Wydurski Robert, Wygoda Czesława, Wyka Marek, Wykland Paweł, Wykocki Tomek, Wykrota Michał, Wykun Radosław, Wylezek Damian, Wylezek Wojciech, Wylezol Wojciech, Wyłupek Grzegorz, Wyłupek Tomasz, Wymysłowski Bartek, Wymysiowski Rafał, Wypłosz Andrzej, Wypierowski Przemysław, Wyporski Filip, Wypych Damian, Wypych Mikołaj, Wypych Paweł, Wypych Piotr, Wypych Przemysław, Wypych Robert, Wypyszek Michał, Wyroba Joanna, Wyrobek Danuta, Wyrobek Grzegorz, Wyrtki Wojciech, Wyrwa Krzysztof, Wyrwa Paweł, Wyrwał Bartosz, Wyrwich Michał, Wyrwicz Mariusz, Wyrwiński Jan, Wyrwycki Przemysław, Wyrzutowicz Łukasz, Wyrzykiewicz Krzysztof, Wyrzykowski Adam, Wyrzykowski Dariusz, Wyrzykowski Florian, Wyrzykowski Paweł, Wyrzyński Dawid, Wysławski Ireneusz, Wysłowski Maciej, Wysocka Krystyna, Wysocki Łukasz, Wysocki Adam, Wysocki Adrian, Wysocki Bartłomiej, Wysocki Bartosz, Wysocki Daniel, Wysocki Darek, Wysocki Dariusz, Wysocki Grzegorz, Wysocki Gustaw, Wysocki Jarosław, Wysocki Kamil, Wysocki Krzysztof, Wysocki Marcin, Wysocki Marek, Wysocki Michał, Wysocki Michał, Wysocki Paweł, Wysocki Piotr, Wysocki Ryszard, Wysocki Tadeusz, Wysocki Tomasz, Wysocki Wojciech, Wysoczan Bogusław, Wysoczański Tomasz, Wysoczyński Przemysław, Wysogląd Mariusz, Wysogląd Piotr, Wysogórski Grzegorz, Wysoka Czesława, Wysoka Izabela, Wysokiński Konrad, Wysokiński Krzysztof, Wysokiński Marcin, Wysokiński Marcin, Wystrychowski Marcin, Wystyrk Michał, Wyszkowska Maria, Wyszkowski Karol, Wyszkowski Maciej, Wyszkowski Radomir, Wyszomierski Michał, Wyszomierski Tadeusz, Wyszomirski Adam, Wyszyńska Katarzyna, Wyszyński Artur, Wyszyński Dariusz, Wyszyński Dawid, Wyszyński Krzysztof, Wyszyński Michał, Wyszyński Piotr, Wyszyński Robert, Wyszyński Tomasz, Wytrykus Danuta, Wytrzes Adam, Wytulani Michał, Wywiał Łukasz, Wywiał Zbigniew, Wyzga Mikołaj, Wziątek Tomasz, Wziętek Wojtek, Wzonek Maciej, Wzorek Bartosz, Wzorek Maciej, Wzorek Mariusz

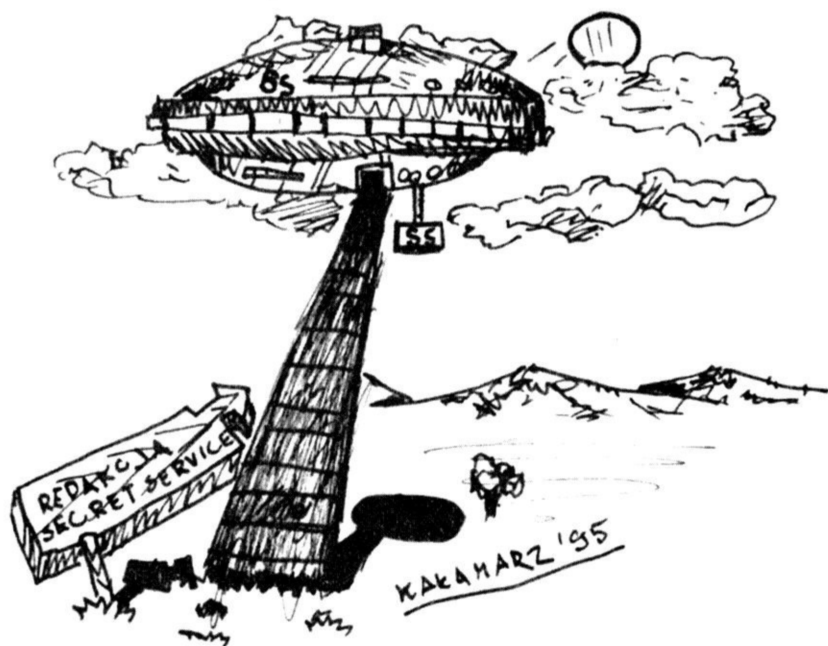
Z

Ząbczyk Jakub, Ząbek Joanna, Ząbek Zbigniew, Ząbkiewicz Piotr, Złotkowski Łukasz, Złotkowski Arek, Złoty Ryszard, Załeczny Marcin, Załęczny Marcin, Załęski Artur, Załęski Grzegorz, Załęski Marcin, Załęski Michał, Załoga Jacek, Załucki Michał, Załuska Witold, Załuski Sławomir, Załuski Witold, Zabłocki Paweł, Zabłocki Rafał, Zabawa Marcin, Zabawa Zbigniew, Zabawczyk Jacek, Zabawski Andrzej, Zabczyński Marek, Żabek Łukasz, Zabelski Wojciech, Zabertowski Krzysztof, Zabiegaj Adrian, Zabiegaj Andrzej, Zabielski Adrian, Zabielski Artur, Zabielski Jacek, Zabielski Michał, Zabiński Łukasz, Zabiński Borys, Zabiński Leszek, Zabkiewicz Piotr, Zabłocki Paweł, Zabolewicz Michał, Zabolewicz Wojciech, Zaborowska Ewa, Zaborowska Ola, Zaborowski Łukasz, Zaborowski Aleksander, Zaborowski Marcin, Zaborowski Marek, Zaborowski Paweł, Zaborowski Sławomir, Zaborowski Tomasz, Zaborski Bogumił, Zaborszczyk Paweł, Zaburko Wojciech, Zachara Andrzej, Żachara Jarosław, Zacharczuk Grzegorz, Zacharczuk Magda, Zacharczuk Piotr, Zacharczuk Rafał, Żacharek Dariusz, Zacharek Dawid, Zacharewicz Jerzy, Zachariasz Wojciech, Zacharkiewicz Radosław, Zacharski Krzysztof, Zacharzewski Daniel, Zacharzewski Michał, Zacharzewski Paweł, Zacheja Mariusz, Zacher Andrzej, Zachert Arkadiusz, Zachmacz Marcin, Zachodni Paweł, Zachwieja Jarosław, Zaciura Lech, Zackiewicz Łukasz, Zackiewicz Maciej, Zacny Piotr, Zaczek Andrzej, Zaczek Bartłomiej, Zaczek Kuba, Zaczek Rafał, Zaczek Rajmund, Zaczyński Marcin, Zackowski Zbigniew, Zadorozny Adam, Zaduminski Krzysztof, Zagała Przemysław, Zagajewski Łukasz, Zagajewski Tomasz, Zagata Marcin, Zagibajło Łukasz, Zagożdżon Michał, Zagożdżiński T., Zagozdzon Michał, Zagodziński Hubert, Zagorny Mirek, Zagorny Mirosław, Zagórski Antoni, Zagórski Jarek, Zagorski Kamil, Zagórski Krzysztof, Zagórski Michał, Zagórski Robert, Zagozda Marcin, Zagrajek Waldemar, Zagrobelny Dariusz, Zagrodnik Artur, Zagrodnik Artur, Zagrodzki Łukasz, Zagrodzki Michał, Zagrodzki Paweł, Zahn Michał, Zając Władysław, Zając Łukasz, Zając Andrzej, Zając Dariusz, Zając Grzegorz, Zając Konrad, Zając Leszek, Zając Maciej, Zając Maksymilian, Zając Marcin, Zając Marek, Zając Mariusz, Zając Michał, Zając Mikołaj, Zając Piotr, Zając Przemek, Zając Renata, Zając Sławomir, Zając Szymon, Zajączkowska Maria, Zajączkowski Artur, Zajączkowski Jarosław, Zajączkowski Paweł, Zajączkowski Tomasz, Zająkała Hubert, Zajac Łukasz, Zajac Adam, Zajac Bogumil, Zajac Edward, Zajac Grzegorz, Zajac Jarosław, Zajac Leszek, Zajac Mariusz, Zajac Mateusz, Zajac Mikołaj, Zajac Mikołaj, Zajac

Piotr, Zając Rafał, Zajączkowska Grażyna, Zajączkowski Artur, Zajączkowski Daniel, Zajączkowski Grzegorz, Zajączkowski Paweł, Zajadło Marcin, Zajadło Marcin, Zajdel Łukasz, Zajkowski Piotr, Zak Łukasz, Zak Daniel, Zak Marcin, Zak Marian, Zak Piotr, Zak Roman, Zak Wojciech, Zakaszewski Karol, Zakierski Piotr, Zakiewicz Łukasz, Zakiewicz Mieszko, Zakiewicz Piotr, Zaklukiewicz Borys, Zakorowski Łukasz, Zakowski Michał, Zakrzewski Marcin, Zakrzewski Łukasz, Zakrzewski Adrian, Zakrzewski Andrzej, Zakrzewski Jacek, Zakrzewski Jan, Zakrzewski Jerzy, Zakrzewski Maciej, Zakrzewski Mariusz, Zakrzewski Mateusz, Zakrzewski Paweł, Zakrzewski Piotr, Zakrzewski Sławomir, Zakrzewski Sebastian, Zakrzewski Stanisław, Zakrzewski Tomasz, Zakrzewski Zbigniew, Zalasiński Stanisław, Zalawa Mirosław, Załęga Maciej, Zalejasz Sylwester, Załeony Andrzej, Zalesiński Zbyszek, Zaleska Michalina, Zaleski Krzysztof, Zaleski Marcin, Zaleski Michał, Zaleski Włodzimierz, Zalesny Andrzej, Zalesny Krzysztof, Zalewska Hanna, Zalewski Łukasz, Zalewski Adam, Zalewski Andrzej, Zalewski Artur, Zalewski Bartłomiej, Zalewski Bartosz, Zalewski Cezary, Zalewski Grzegorz, Zalewski Jakub, Zalewski Jerzy, Zalewski Krzysztof, Zalewski Leszek, Zalewski Maciej, Zalewski Marcin, Zalewski Marek, Zalewski Mariusz, Zalewski Paweł, Zalewski Piotr, Zalewski Przemysław, Zalewski Radosław, Zalewski Rafał, Zalewski Robert, Zalewski Szymon, Zalewski Tomasz, Zalewski Wojciech, Zaluska Witold, Zamaria Arkadiusz, Zamarlik Marcin, Zamarlo Paweł, Zamoić Maciej, Zamojada Michał, Zamojski Krzysztof, Zamora Dawid, Zamoyska Urszula, Zamoyski Paweł, Zanger Adam, Zaniewicz Mariusz, Zaniewski Grzegorz, Zaniewski Robert, Zaorski Mariusz, Zapłatyński Daniel, Zapała Jarosław, Zapałowicz Rafał, Zapala Paweł, Zapalski Michał, Zapaonik Michał, Zapart Łukasz, Zapart Michał, Zapert Grzegorz, Zapert Zbigniew, Zapiór Krzysztof, Zapiórkowski Grzegorz, Zapisek Jarosław, Zapołocz Paweł, Zapolski Krzysztof, Zapora Robert, Zapotoczny Grzegorz, Zaprzałka Adam, Zarakowski Mariusz, Zarakowski Michał, Zarański Tomasz, Zaras Sławomir, Zarczyński Aleksander, Zarczyński Tomasz, Zaręba Łukasz, Zaręba Dariusz, Zaręba Krzysztof, Zareba Marek, Zaręba Paweł, Zaręba Rafał, Zaręba Tomasz, Zarebiński Tomasz, Zarębski Michał, Zarebski Zdzisław, Zaremba Andrzej, Zaremba Kamil, Zaremba Maciej, Zaremba Maurycy, Zaremba Michał, Zaremba Patryk, Zaremba Paweł, Zaremba Piotr, Zaremba Rafał, Zaremba Ryszard, Zaremba Włodzimierz, Zarembski Jakub, Zarnowski Artur, Zarnowski Mariusz, Zarosiński Tomasz, Zarychta Barbara, Zarychta Krzysztof, Zarzycki Andrzej, Zarzycki Artur, Zarzycki Borys, Zarzycki Jakub, Zarzycki Paweł, Zarzycki Piotr, Zarzycki Rafał, Zarzycki Remigiusz, Zarzycki Sebastian, Zarzycki Zbigniew, Zarzyka Grzegorz, Zastorna Maciej, Zasada Adam, Zasada Przemysław, Zasadni Waldemar, Zasadny Rafał, Zasadzki Tomasz, Zasiadczuk Radosław, Zasiewski Dominik, Zasiewski Remigiusz, Zasimowski Adam, Zasitko Robert, Zasiuk Franciszek, Zaskórski Paweł, Zastawny Marian, Zastrzeżyński Dariusz, Zasuń Grażyna, Zasuń Rafał, Zatek Krzysztof, Zatorski Rafał, Zatorski Sebastian, Zatwarnicki Daniel, Zatwarnicki Maciej, Zatyiny Marcin, Zawłocka Ewa, Zawada Anna, Zawada Piotr, Zawada Ryszard, Zawada Tomasz, Zawada Wojciech, Zawadka Andrzej, Zawadka Artur, Zawadka Ireneusz, Zawadka Mariusz, Zawadka Rafał, Zawadzki Bartek, Zawadzki Dominik, Zawadzki Grzegorz, Zawadzki Ireneusz, Zawadzki Jan, Zawadzki Jedrzej, Zawadzki Jerzy, Zawadzki Maciej, Zawadzki Marek, Zawadzki Mariusz, Zawadzki Masciej, Zawadzki Mateusz, Zawadzki Michał, Zawadzki Paweł, Zawadzki Piotr, Zawadzki Rafał, Zawadzki Tomasz, Zawala Marcin, Zawalich Krzysztof, Zawalski Paweł, Zawaluk Marcin, Zawarski Andrzej, Zawarski Maciej, Zawiązałek Filip, Zawiasa Krzysztof, Zawieja Sławomir, Zawiejski Marcin, Zawierski Piotr, Zawierucha Bartosz, Zawierucha Piotr, Zawliński Wojciech, Zawiślak Elżbieta, Zawiślak Maciej, Zawiślak Marcin, Zawisłowski Marek, Zawiślak Krzysztof, Zawiślak Maciej, Zawislak Marcin, Zawislak Zbigniew, Zawisian Mirek, Zawistowski Bogusław, Zawistowski Dariusz, Zawistowski Julian, Zawistowski Marek, Zawistowski Paweł, Zawistowski Sławomir, Zawisza Grzegorz, Zawisza Jacek, Zawisza Jalek, Zawodniak Maciej, Zawodniak Mirosław, Zawodnik Maciej, Zawodny Albert, Zawodny Krzysztof, Zawodziński Wojciech, Zawodziński Wojtek, Zawojski Błażej, Zawojski Marek, Zawrotniak Adam, Zbiec Rafał, Zbierzchowski Andrzej, Zbirąg Przemysław, Zbirug Przemysław, Zbożeń Tomasz, Zbożeń Tomek, Zbońkowski Michał, Zborowski Paweł, Zbroja Adam, Zbroniec Waldemar, Zbroszczyk Krzysztof, Zbrowski Dariusz, Zbrzeźny Marcin, Zbyra Barbara, Zbyszyński Jakub, Zbytniewski Marcin, Zbytniewski Radosław, Zdaniewicz Radek, Zdanowicz Marcin, Zdanowicz Marek, Zdanowicz Piotr, Zdancwicz Wojtek, Zdanowski Łukasz, Zdanowski Rafał, Zdański Tomasz, Zdeb Przemek, Zdeb Roman, Zdebel Damian, Zdebel Dariusz, Zdebelak Jakub, Zdebik Marcin, Zdebski Marcin, Zdenkowska Józefa, Zdonowicz Wojtek, Zdralewicz Maciej, Zdrodowski Olaf, Zdrojewska Beata, Zdrojewski Krzysztof, Zdrojewski Paweł, Zdrojewski Radosław, Zdrojewski Tomasz, Zdun Maciej, Zdun Radosław, Zduńczyk Edgar, Zduńczyk Piotr, Zdunek Krystyna, Zdunek Przemysław, Zdunek Robert, Zduński Władysław, Zduński Wojciech, Zdyb Daniel, Zdyb Michał, Zdybał Sławomir, Zdybel Jakub, Zdyńczyk Piotr, Zdzański Krzysztof, Zdzichowski Patryk, Zdzichowski Rafał, Zdziebłowski Tomasz, Zdziech Dariusz, Zdziechowicz Bogdan, Zdziechowski Paweł, Zdziesło Jakub, Zdzicbek Radosław, Żebrowski Adam, Zebrowski Krzysztof, Zebrowski Marcin, Zebrowski Radosław, Zebrowski Wojciech, Zega Krzysztof, Zegar Arek, Zegar Arkadiusz, Zegarek Tomasz, Zegarski Sławomir, Zegarski Tomasz, Zehner Sabina, Zeidler Nikodan, Zelanis Bronisław, Zelaskiewicz Robert, Zelazko Mateusz, Zelazny Przemek, Zelechowski Marek, Zelega Piotr, Zelek Tomasz, Zelezik Łukasz, Zelga Piotr, Zeljasz Ariel, Zelmanowicz Jacek, Zelmański Tomasz, Żemła Paweł, Zemajtis Remek, Zeman Rafał, Zemanek Janusz, Zembron Marek, Zemorzycki Paweł, Zemełka Roman, Zemfler Michał, Zemojtel Stanisław, Zemsta Małgorzata, Zenca Michał, Zenker Martin, Zenon Ciesielski, Zernicki Tomasz, Zerych Rafał, Zerynger Agnieszka, Zewandowski Bartosz, Zeweld Grzegorz, Zganiacz Marek, Zgierski Gabriel, Zgirski Krzysztof, Zglenicki Marcin, Zgliczyński Piotr, Zgliczyński Piotr, Zgoła Michał, Zgódka Paweł, Zgorecki Piotr, Zgórski Grzegorz, Zgórski Marcin, Zgorzałek Piotr, Zgorzałek Rafał, Zgorzałek Szymon, Zgórzyński Przemek, Zgraja Ireneusz, Zgraja Jacek, Zgryzniak Marek, Zgrzywa Michał, Zgrzywa Przemek, Ziąbski Emil, Ziąbski Konrad, Ziątek Piotr, Ziabek Mateusz, Ziach Michał, Ziaja Maciej, Ziaja Sebastian, Ziarko Piotr, Ziarko Robert, Ziarko Tomasz, Ziarnik Rafał, Zieb Jan, Zieba Andrzej, Zieba Artur, Zięba Bartłomiej, Zieba Henryk, Zięba Jacek, Zięba Jerzy, Zieba Maciej, Zieba Mateusz, Zięba Mirosław, Zięba Monika, Zięba Paweł, Zięba Piotr, Zieba Tadeusz, Zieba Tomasz, Zieba Wojciech, Ziębalski Mirosław, Zieka Witold, Zieliński Mateusz, Zielazek Wojtek, Zieleniak Marcin, Zielenkiewicz Bartosz, Zielenkiewicz Michał, Zielewski Adam, Zieleźnik Grzegorz, Zielińska Elżbieta, Zielińska Hanna, Zielińska Monika, Zielińska Teresa, Zieliński Łukasz, Zieliński Adam, Zieliński Andrzej, Zieliński Arkadiusz, Zieliński Bartek, Zieliński Damian, Zieliński Dariusz, Zieliński Edward, Zieliński Jacek, Zieliński Jerzy, Zieliński Krzysztof, Zieliński Leszek, Zieliński Maciej, Zieliński Marcin, Zieliński Marek, Zieliński Mariusz, Zieliński Mateusz, Zieliński Mieszko, Zieliński Mirosław, Zieliński Paweł, Zieliński Piotr, Zieliński Przemysław, Zieliński Radek, Zieliński Radosław, Zieliński Rafał, Zieliński Sebastian, Zieliński Szymon, Zieliński Tomasz, Zieliński Władysław, Zieliński Wojciech, Zieliński Zbigniew, Zielniak Piotr, Zielniok Piotr, Zielński Krzysztof, Zielonacki Bartosz, Zielonka Julia, Zielonka Tomasz, Zielonka Zdzisław, Zielski Grzegorz, Ziemann Artur, Ziemba Leszek, Ziemba Marcin, Ziemba Marek, Ziembik Krzysztof, Ziembiński Grzegorz, Ziembiński Olaf, Ziemczonek Maciej, Ziemian Piotr, Ziemiewski Marcin, Ziemińska Anna, Ziemiński Artur, Ziemionek Czesław, Ziemisławski Sławomir, Ziemkiewicz Marcin, Ziemlewski Marcin, Ziemnicki Szymon, Ziemniewicz Paweł, Zień Marcin, Zieniewicz Andrzej, Zieniewicz Marcin, Zieniewicz Marek, Zieniuk Bogusław, Zienkiewicz Andrzej, Zienkiewicz Krzysztof, Zienkiewicz Maciej, Zienkiewicz Tomasz, Zieńko Maciej, Zieńko Marcin, Zieńko Przemysław, Zieńkowicz Arek, Zientara Andrzej, Zientara Konrad, Zientarski Tomasz, Zientel Oskar, Zientek Konrad, Zientek Michał, Zientek Tomasz, Zientz Patryk, Ziernicki Dariusz, Zietak Ryszard, Zietara Dariusz, Ziętara Krzysztof, Zietara Michał, Ziętarski Sławomir, Ziętek Łukasz, Ziętek Bartosz, Zietek Kinga, Ziętek Krystyna, Zietek Mariusz, Zietek Tomasz, Zima Krzysztof, Zimińska Monika, Zimiński Daniel, Zimiński Przemysław, Zimniak Maciej, Zimnicki Krzysztof, Zimnicki Tomasz, Ziminoch Piotr, Zimny Dawid, Zimny Jacek, Zimny Marcin, Zimolong Dariusz, Zimowski Daniel, Zińczuk Adam, Zińczuk Przemysław, Ziniewicz Hubert, Zinka Maciek, Zinka Wojtek, Zinkiewicz Marek, Zinkiewicz Tomasz, Zintek Paweł, Ziotańska Grażyna, Ziółek Jacek, Ziółek Szymon, Ziółkowski Łukasz, Ziółkowski Jarosław, Ziółkowski Jerzy, Ziółkowski Krzysztof, Ziółkowski Marcin, Ziółkowski Marek, Ziółkowski Oskar, Ziółkowski Paweł, Ziółkowski Piotr, Ziółkowski Tomasz, Ziółkowski Wojciech, Ziolo Michał, Ziobro Kuba, Ziobro Mariusz, Ziobrowski Bartłomiej, Ziobrowski Przemek, Ziobrowski Przemysław, Ziolkowski Łukasz, Ziolkowski Krzysztof, Ziolkowski Marcin, Ziolkowski Michał, Ziolkowski Piotr, Ziolkowski Tomasz, Ziombek Janusz, Ziomber Sylwester, Ziomek Adam, Ziomek Marcin, Ziomek Mikołaj, Ziomek Sebastian, Ziorbo Krzysztof, Zjawin Przemysław, Zjawiński Radosław, Zjeżdżałka Roman, Zmigrodzki Paweł, Zmij Krzysztof, Zmijewski Grzegorz, Zmijewski Krystian, Zmitrowicz Konrad, Zmitrowicz Mariusz, Zmorzyńsk Łukasz, Zmorzyński Jakub, Zmosny Wojciech, Zmuda Maciej, Zmuda Marcin, Żmuda Michał, Zmuda Olga, Zmudziński Piotr, Zmyła Grzegorz, Zmyślony Krzysztof, Zmysłowski Paweł, Zniszczyński Piotr, Znoiński Waldek, Znoiński Waldemar, Zobek Bartosz, Zobniow Lech, Zochowska Alicja, Zochowski Cezary, Zogrecki Bogusław, Zol Bogdan, Zoladek Robert, Zoladek Tomasz, Żołędziewski Jakub, Zoledziowski Jarosław, Zolnierkiewicz Radek, Zoltandrewniak Adam, Zołtaszek Piotr, Zoltek Sławek, Zomerfeld Alan, Zoń Marcin, Zoń Waldemar, Zora Grzegorz, Zorawowicz Tomasz, Zorek Radek, Zoruk Adrian, Zoruk Damian, Zozgornik Wiesław, Zradziński Patryk, Zromkowski Jakub, Zrombowski Jakub, Zub Krzysztof, Zub Rafał, Zuba Damian, Zubacz Marek, Zubczewska Aleksandra, Zubek Marek, Zubik Krzysztof, Zubrycki Jacek, Zubrzycka Magda, Zubrzycki Jacek, Zubrzycki Michał, Zubrzycki Tomasz, Zuchowski Ireneusz, Zuchowski Wojciech, Zug Artur, Zugaj Andrzej, Zugaj Dariusz, Zuj Grzegorz, Zuk Michał, Zuk Paweł, Zuk Rafał, Żuk Tomasz, Zukowski Łukasz, Zukowski Marcin, Zukowski Mariusz, Zukowski Piotr, Zukowski Tomasz, Zukowski Wojciech, Zulawa Dawid, Zulawnik Jacek, Zulikowski Wojciech, Zuliński Piotr, Zumbrzycki Tomasz, Zupa Stanisław, Zurakowska Bogumiła, Zuraniewski Piotr, Zurawik Paweł, Zurawski Daniel, Zurawski Piotr, Zurawski Tomasz, Zurawski Waldemar, Zurek Bernard, Zurek Dariusz, Zurek Kamil, Zurek Marcin, Zurek Paweł, Zurkowski Dariusz, Zuzański Janusz, Zuzel Paweł, Zuzela Mirek, Zuzewicz Tomasz, Zuziak Stanisław, Zwardoń Eugeniusz, Zwetler Andrzej, Zwewicz Wiktor, Zwiech Krystian, Zwiek Tomasz, Zwierko Łukasz, Zwierz Mirosław, Zwierz Piotr, Zwierzchowski Mariusz, Zwierzchowski Michał, Zwierzycki Tomasz, Zwirski Michał, Zwolak Bartłomiej, Zwolak Paweł, Zwoleń Izabella, Zwoliński Łukasz, Zwoliński Andrzej, Zwoliński Jakub, Zwoliński Jarosław, Zwoliński Mariusz, Zwoliński Tadeusz, Zwoliński Witek, Zwoliński Zbigniew, Zwolski Dominik, Zyberl Andrzej, Zych Jacek, Zych Krzysztof, Zych Marian, Zych Sławomir, Zych Sebastian, Zych Sławek, Zych Tomasz, Zych Wiesław, Zych Wojciech, Zych Wojtek, Zych Zofia, Zychla Artur, Zychla Wiktor, Zychowicz Jarosław, Zychowicz Paweł, Zychowicz Piotr, Zychowicz Sebastian, Zydek Piotr, Zydler Tomasz, Zygadło Kazimierz, Zygadło Paweł, Zygan Grzegorz, Zygierewicz Witek, Zygmanowski Krzysztof, Zygmanowski Marek, Zygmański Andrzej, Zygmunt Łukasz, Zygmunt Tomasz, Zygmunt Zbigniew, Żygmuntowicz Krzysztof, Zygmuntowski Mateusz, Zyla Dominik, Żyla Mariusz, Zyla Piotr, Zylik Filip, Zyliński Rafał, Zylka Łukasz, Zylski Paweł, Zyluk Wojciech, Zymek Marcin, Zymróz Dariusz, Zynda Krzysztof, Zynek Marek, Zyner Daniel, Zyngiel Tomasz, Zynkowski Grzegorz, Zyśk Piotr, Zysharski Patryk, Zysk Krzysztof, Zysk Rafał, Zyskowski Dominik, Żysnarski Patryk, Żytniewski Mariusz, Zywer Tomasz

Ż

Żądło Dariusz, Żądło Marcin, Żązal Kara, Żłobiński Wojciech, Żaba Grzegorz, Żabicki Michał, Żabiński Leszek, Żaboklicki Andrzej, Żaboklicki Bartosz, Żacharzewski Daniel, Żaczek Arkadiusz, Żaczek Dominik, Żaczek Wiktor, Żak Łukasz, Żak Adrian, Żak Jacek, Żak Jakub, Żak Marcin, Żak Marek, Żak Michał, Żak Przemysław, Żak Rafał, Żak Robert, Żak Sławomir, Żak Tomasz, Żak Zbigniew, Żakiewicz Piotr, Żakowski Marcin, Żałuk Krzysztof, Żamojda Adam, Żanowski Krzysztof, Żar Łukasz, Żarna Krzysztof, Żarnowski Ryszard, Żarska-Chłodnicka Halina, Żarski Mateusz, Żarski Robert, Żawronek Maria, Żbiegień Andrzej, Żbik Łukasz, Żbikowski Adam, Żbikowski Krystian, Żbikowski Robert, Żebrowska Danuta, Żebrowska Elżbieta, Żebrowski Mateusz, Żegata Łukasz, Żeglarski Piotr, Żegień Krzysztof, Żeglicki Krzysztof, Żegota Kamil, Żek Adrian, Żelackiewicz Adam, Żelasko Krzysztof, Żelazik Dominika, Żelazny Konrad, Żelazo Robert, Żelazowski Bartosz, Żelechowski Marcin, Żeleźniak Karol, Żelezik Remik, Żelski Maciej, Żenicki Tomasz, Żenkin Paweł, Żera Marcin, Żerdzicki Paweł, Żero Marek, Żero Paweł, Żętkowski Andrzej, Żmijewski Grzegorz, Żmijewski Robert, Żmijowski Miłosz, Żmirek Paweł, Żmuda Marcin, Żmuda Paweł, Żmuda Rafał, Żmuda Wojciech, Żmudzki Andrzej, Żnoińska Maria, Żołądek Michał, Żołdak Robert, Żołdowicz Jan, Żołdowicz Radek, Żołnierczik Marcin, Żołnieruk Marcin, Żołnowski Adam, Żołtaszek Jarosław, Żołtowski Paweł, Żołądź Andrzej, Żochowska Alicja, Żochowski Marcin, Żochowski Mariusz, Żochowski Mateusz, Żochowski Paweł, Żóralski Wojciech, Żórawik Jan, Żrodłowski Michał, Żużel Paweł, Żuława Filip, Żuławnik Marek, Żuławski Juliusz, Żuber Leszek, Żuber Sebastian, Żubrykowski Marcin, Żuczkiewicz Paweł, Żuk Dariusz, Żuk Joanna, Żuk Marek, Żuk Tomek, Żukiewicz Jacek, Żukiewicz Paweł, Żukowicz-Szczepański Igor, Żukowski Łukasz, Żukowski Adam, Żukowski Jacek, Żukowski Krzysztof, Żukowski Marcin, Żukowski Piotr, Żukowski Tomasz, Żulicki Filip, Żuliński Tomasz, Żumirski Paweł, Żurakowski Michał, Żurawek Marta, Żurawicki Krzysztof, Żurawka Marcin, Żurawlew Rafał, Żurawska Paulina, Żurawski Bogdan, Żurawski Marcin, Żurawski Tomasz, Żurczak Wojtek, Żurek Elfryda, Żurek Jarosław, Żurek Piotr, Żurek Rafał, Żurek Sebastian, Żurek Urszula, Żurnia Michał, Żurowski Sebastian, Żwierko Łukasz, Żwirblis Filip, Żwirski Michał, Żyła Łukasz, Żyła Bartłomiej, Żyła Krzysztof, Żyła Marcin, Żyła Mariusz, Żyła Sławomir, Żyła Tomasz, Żyławy Andrzej, Żyłka Andrzej, Żyłka Maciej, Żyłowski Tomasz, Żychlińska Magda, Żychownik Marcin, Życiński Janusz, Żydek Bogdan, Żygadło Paweł, Żyliński Jacek, Żyliński Janusz, Żyliński Maciej, Żyliński Tomasz, Żymalski Michał, Żynel Piotr, Żyngiel Tomasz, Żynis Hanna, Żyrek Tomasz, Żytka Igor, Żytła Igor, Żytiński Grzegorz, Żyto Michał, Żywina Dariusz, Żywioł Piotr


SS
REDAKCJA
SECRET SERVICE
KAKAMARZ '95


MORTAL
KOMBAT

SPIS TREŚCI SECRET SERVICE 01-32

Czas na małe podsumowanie. Stworzyliśmy spis opisów gier, opublikowanych w trzydziestu dwóch numerach SECRET SERVICE. W spisie znalazły się zarówno opisy ogólne, recenzje, jak i opisy ukończenia. Nie braliśmy pod uwagę gier zamieszczonych w Rzucie Okiem, ani wzmianek mniejszych niż 1/4 strony. Przez prawie trzy lata działalności zebrało się tego 1008 wyczerpujących opisów, co jest liczbą tak ogromną, że nawet my byliśmy srodze zdziwieni. Oczywiście, że niektóre tytuły zostały opisane więcej niż raz, ale zawsze z konkretnego powodu, którym było np. wydanie nowej wersji na inny komputer. Spis nie uwzględnia gier konsolowych, o których zaczęliśmy pisać dopiero niedawno.

Jeśli wziąć pod uwagę, że za 32 numery trzeba było na przestrzeni trzech lat zapłacić łącznie 70 zł i 45 groszy, co daje średnio niecałe 7 groszy za jeden opis! I to nie licząc stałych rubryk – zapowiedzi, wywiadów, dyskusji, relacji z targów, felietonów, konkursów, KGB, a także Helpów, które mają swój osobny spis na końcu. Można nieskromnie powiedzieć, że jesteśmu najtańszą i najskuteczniejszą formą obcowania z grami. Dziękujemy za dotyczasowe wspólne trzy lata, przed nami jeszcze z dziesięć razy tyle!

Oznaczenia: O - opis, R - recenzja, M - mapa, S - suplement w KGB.

Komputery: A - Amiga 500, A12 - Amiga 1200, CD32 - Amiga CD32, ST - Atari ST, XL - Atari XL/XE, C - Commodore 64/128, ZX - ZX Spectrum, PC - PeCet, CD - PC CD-ROM, Mac - Macintosh.

Opisy gier

TYTUŁ GRY	NR SS	STR.	TYP	KOMPUTER
ON THE BALL	20	59	R	PC
ON THE BALL LEAGUE	22	60	R	A,A12,PC
ONCE UPON A FOREST	26	31	O	CD
OPERATION BLOOD	7	6	O	XL
OPERATION HORMUZ	24	19	R	C64
OPERATION STEALTH	28	32	O	A,PC
ORION CONSPIRACY	31	48	O	CD
OSCAR	16	22	R	A, A12, PC
OUTER RIDGE	29	37	R	PC
OUTPOST	16	68	R	CD
OVERDRIVE	24	27	R	A,PC
OVERDRIVE	30	30	R	A,PC
OVERLORD	18	32	O	PC
OXYD MAGNUM	21	41	R	PC
PACIFIC STRIKE	16	30	O	PC
PACIFIC WAR	7	30	O	PC
PAGEMASTER	25	42	R	CD
PALADIN 2	18	37	O	PC
PANIC IN THE PARK	30	39	R	CD
PANTHERS IN SHADOWS	31	57	R	PC
PANZER GENERAL	23	80	O	PC,CD
PATRIOT	12	43	R	PC
PATRIZER	8	28	O	A, PC
PC RALLY	30	30	R	PC
PECHOWY PREZENT	32	21	R	A
PEPPER'S ADVENTURES IN TIME	9	16	O	PC
PERFECT GENERAL	10	27	R	A, PC
PERFECT GENERAL	2	32	O	A, PC
PERIHELION	17	24	O	A
PETER AND THE WOLF	23	57	R	CD
PETER PAN	13	52	O	PC
PGA TOUR GOLF	4	21	R	A, PC
PHANTASMAGORIA cz.1	29	42	O	CD
PHANTASMAGORIA cz.2	30	50	O	CD
PHOBOS 99	16	26	R	PC
PICTURE PERFECT GOLF	27	31	R	PC
PINBALL DREAMS	13	29	R	A, PC
PINBALL MANIA	32	55	R	PC
PINBALL WORLD	32	55	R	PC
PINKIE	23	31	R	A,CD32
PIOTRKÓW 1939	26	59	R	PC
PIRATES GOLD	18	66	O	PC, CD32
PITFALL	29	38	R	PC
PIZZA TYCOON	24	60	O	A,PC
PLAYER MANAGER 2	28	31	R	PC
POKER	23	29	R	C64
POLE WALKI	30	20	O	A,A12
POLICE QUEST 1	7	18	O	A, PC
POLICE QUEST 4	21	45	R	PC,CD
POLICE QUEST 4: OPEN SEASON	10	24	O	PC
POLTERGEIST	30	18	O,M	A,A12
POPEYE 2	18	9	R	A, C
POSEIDON PLANET ELEVEN	4	7	O	C
POWER DRIVE	21	29	R	A,PC
POWERHOUSE	29	76	R	PC
PRAWO KRWI	31	20	R	A12,PC
PREDATOR 2	2	28	O	A, C, PC
PREHISTORIK 2	7	17	O	A, PC
PREMIER MANAGER 1	20	27	O	A,PC
PREMIER MANAGER 2	20	27	O	A,PC
PREMIER MANAGER 3	23	32	O	A,A12,PC
PRESSURE DROP	31	22	R	PC
PRIMAL RAGE	28	68	O	A12,CD
PRIMAL RAGE	29	34	O	A12,CD
PRINCE OF PERSIA 2	3	5	O	PC
PRINCE OF THE YOLKFOLK	6	10	M	A, C, PC, ST
PRISONER OF ICE	27	34	O	CD
PRIVATEER	22	45	R	PC,CD
PRIVATEER	9	26	O	PC
PRO MOUNTAIN BIKE SIMULATOR	18	8	R	C
PROJECT BATTLEFIELD	22	33	R	A,A12
PROJECT BATTLEFIELD	30	16	R	A,A12
PROJECT FIRESTART	22	7	O	A,C64
PROJECT X	22	29	R	A,PC
PRO TEAM SOCCER	32	23	R	PC
PSYCHO PINBALL	32	54	R	PC
PUNCH & JUDY	17	19	R	C
PURE WARGAME	26	65	O	PC
PUTT PUTT GOES TO THE MOON	15	52	O	PC
PYROTECHNICA	26	45	R	PC,CD
QT RABBIT	20	23	R	A,PC
QUARANTINE	18	68	O	CD
QUARANTINE	22	32	R	PC
QUEST FOR GLORY 1	7	20	O	PC
QUEST FOR GLORY 3	8	21	R	PC
QUEST FOR GLORY 4 cz.1	12	30	O	PC
QUEST FOR GLORY 4 cz.2	13	30	O	PC
QWAK	26	20	R	A,CD32
RAIDEN	30	32	R	PC
RAILROAD TYCOON DELUXE	5	32	R	PC
RALLY CHAMPIONSHIP	21	29	R	PC
RAMPART	12	8	O	A, C, PC, ST
RAPID ASSAULT	31	23	R	PC
RASZYN 1809	7	7	O	XL
RAVENLOFT	15	44	O	PC
RAVENLOFT	23	52	R	PC,CD
RAVEN PROJECT	32	52	O	CD
REALMS OF CHAOS	32	25	R	PC
REBEL ASSAULT 2	31	40	O	CD
RED HELL	18	38	O	PC
RED STORM RISING	17	21	O	A, ST, PC
REDHOOOK'S REVENGE	12	43	O	PC
RENEGADE: BATTLE FOR JACOB'S STAR	28	45	R	CD
RETRIBUTION	24	43	R	CD
RETURN OF THE PHANTOM	6	15	O	PC
RETURN TO RINGWORLD	27	40	O	CD
RETURN TO ZORK	11	32	O	C, PC, ST, ZX
RETURN TO ZORK	18	46	R	CD
REUNION	20	28	O	A,PC
REX NEBULAR	4	22	O	PC
RICK DANGEROUS 2	18	25	O	A, C, ST
RINGS OF MAGI	32	25	R	PC
RINGWORLD	16	38	O	PC
RIOT	2	10	O	XL
RISE OF THE DRAGON	6	22	O	A, PC
RISE OF THE ROBOTS	20	44	O	A,A12,CD32,PC
RISE OF THE TRIAD	22	30	R	PC
RISK	18	61	R	A, ST, PC
RISKY WOODS	1	26	O	A, PC, ST
ROAD HOG	30	30	R	PC
ROADKILL	31	20	R	A12,CD32
ROAD WARRIOR	31	34	R	PC
ROBINSONS REQUIEM	18	31	R	PC
ROBOCOP 3	8	16	O	A, PC
ROBOTCOP	13	7	R	C
ROCK STAR ATE MY HAMSTER	17	19	R	A, C
ROME AD 92	4	31	R	PC
ROOSTER	16	22	R	A, A12
RUGBY BOSS	25	19	R	C64
RUSSIAN FRONT	16	63	R	PC
RUSSIAN FRONT 2	16	4	R	PC
RYDER CUP	26	27	R	A
SABRE TEAM	17	66	O	A, CD32, PC
SAM'N'MAX HIT THE ROAD	12	26	O	PC
SAPER	1	9	O	PC, XL
SCENARIO	15	6	O	A, C
SCOTTISH OPEN	27	30	R	PC
SCREAMER	31	84	O	CD
SEAL TEAM	9	22	O	PC
SECOND FRONT	5	29	O	PC

Spis helpów



Indeks SS

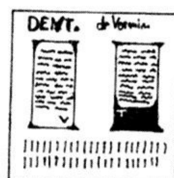




WCIĄGU 13 LAT
Służby dla
ojczyzny nigdy
mi się nictakiego
niezdażyło, a teraz
ląduję u ...
dentysty



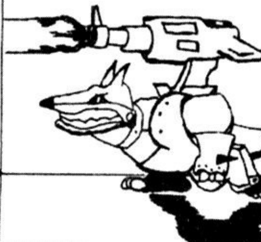
PROSZĘ
OTWORZYĆ
PYSK MALUTKI
dr. Vermin



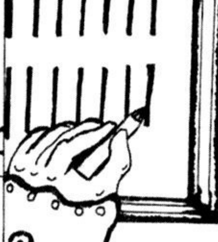
DENT. dr Vermin



Aaaaa...
aaa



...b, no niestety
musimy borować



HAHAHA

HISTORIA TA JEST KOLEJNYM DOWODEM NA ISTNIENIE KOMPUTEROWEGO, ZABÓJCZEGO SZAŁU. OPOWIADA O LOSACH MŁODZIEŃCA O IMIENIU ROMEK, KTÓRY PADŁ OFIARĄ KOMPUTERO-NEGO UZALEŻNIENIA...

WSZYSTKO ZACZĘŁO SIĘ, KIEDY ROMEK DOSTAŁ NA URODZINY JEGO PIERWSZY KOMPUTER

ROZWIJAŁ SWE UMIE... ...KI „ZAWODOWEGO GRA... ...



Z CZASEM JEDNAK, ZACZĘŁY GO NUDZIĆ KOLOROWE, DZIECINNIE PROSTE GRY...



POCZUŁ NAPŁYW BRUTALNOŚCI I POTRZEBĘ PRZEMOCY. WTEDY KUPIŁ GRĘ, KTÓRA ODMIENIŁA JEGO ŻYCIE...

CAŁYMI DNIAMI SIEDZIAŁ PRZED MONITOREM I Z RADOŚCIĄ KROIŁ I ROZ-CINAŁ PIXELOWE CIAŁA.



LECZ NAJGORSZE BYŁO TO, ŻE KOMPUTEROWE „ZABAWY” Z CZASEM ZACZĄŁ PRZENO-SIĆ DO ŚWIATA RZECZYWISTEGO!



CAŁA SZKOŁA LEŻAŁA U JEGO STÓP. NAUCZY-CIELE BYLI BEZRADNI...



WKRÓTCE STAŁ SIĘ BEZWZGLĘDNY...



JEGO PIERWSZA OFIARA: NAUCZYCIEL MATEMATYKI.

MORDOWANIE STAŁO SIĘ JEGO PASJĄ!...



ELIMINOWAŁ SWOICH KOLEGÓW...

KAŻDY KTO STANĄŁ NA JEGO DRODZE MUSIAŁ ZGINĄĆ. NAWET POLICJA BYŁA BEZSILNA. MIASTO BYŁO JEGO...

LECZ PEWNEGO DNIA STAŁA SIĘ NAJMNIEJ PRZEWIDYWANA RZECZ. JEGO GRA PRZEPADŁA BEZ ŚLADU...

NIE!... TO NIEMOŻLIWE! MUSI GDZIEŚ BYĆ!

...A JEDNAK NIGDZIE NIE ZNALAZŁ SWOJEJ GRY. WKRÓTCE STAN PANIKI I ŚMIERTELNEGO UZALEŻNIENIA DOPROWADZIŁ GO DO...





CZYTAJ SECRET SERVICE!


ISBN 83-905481-0-0